no. 191
1982年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 1982

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

道初の大型ループ他

北海道博「ファミリーランド」オープン

〝いま、北の時代の出発〟をテーマにした「82北海道博覧会（略称道博）」が六月十二日、札幌市の道立産業共進会場と同周辺敷地で華々しく開幕され、その付属遊園地「ファミリーランド」を大型は明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）、小型はエイトレジャー物産㈱（本社札幌、富田紀一社長）が担当している。

道博は北海道、札幌市などの主催で同日から八月二十二日まで七十二日間開催される。会場は約二十のパビリオン群と遊園地（会場面積の約五分の一を占める二万五千平方㍍）に大きく分かれる。なかでも明昌による北海道初の大型宙返りコースター「ループ・ザ・ループ」が道博の中心的施設として話題を呼んでいるほか、神戸博に出展したダイエーの「オムニマックス」に開幕当初から長蛇の列ができるなどの大人気。なお開幕前夜には一万発の花火を打上げるなど盛大に前夜祭を行なった。（次号にて詳報）。

上の写真は「82北海道博覧会」会場のようす（6月12日）

TVゲーム登録で公証

文化庁、セガ社「ザクソン」で初の年月日登録

受理される見通しになっていた、著作法に基づくTVゲームの「年月日登録」が、このほどわが国で初めて受理され、登録を受けた（本紙前号の関連記事参照）。

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）がこのほど明らかにしたところによると、同社は同社のTVゲーム機「ザクソン」に関し、この著作物を昭和五十六年十二月二十六日、東京都渋谷区にてロケテストする形で初めて一般に公表したという事実に基づき、この公表事実を著作権法七十六条による「第一公表年月日の登録」申請を開始、正式には四月二十八日付の申請で受理され、五月二十五日付で登録された（登録番号12339号の1）。これにより著作権者であるセガ社の著作物、題号「ザクソン」は昭和五十六年十二月二十六日に最初に公表されたことが、文化庁文化部（北橋徹部長）によって公証されることになった。

セガ社では文化庁に正式受理されるまで、かなりの努力を要したとしている。その過程で文化庁文化部著作権課ではTVゲームに関する実際の研究を開始した点は注目される。同社によると、著作権課にはセガ社からTVゲーム機「ターボ」などが持ち込まれ、技術的なしくみやTVゲームが著作権対象となる理由などが確かめられ、その結果「ビデオゲームの映像で……することを内容とするもの」で著作物として、申請に対しては受理するとの回答を得ることができた。

「第一公表年月日の登録」申請手続きについてセガ社は、㋑著作物の題号、㋺登録の原因およびその発生年月日などを記載した「第一公表年月日登録申請書」と、㋑著作物の種類、㋺著作物の内容などを記載した「著作物の明細書」と、さらに数多くの人に公表されたという事実に関する「証明書」、TVゲーム画面をビデオテープに収録したもの——を提出、申請したとしており、今後もこの様式で同じような申請ができるとしている。

今後同様の申請が数多く出されることが予想されることに関して、セガ社はJAMMA「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」（五月十四日）で、登録されそうもないものをチェックするなど著作権課の受付窓口の混乱を妨ぐための付属機関（仮称「日本ビデオゲーム著作権協会」）をJAMMAに設けてはどうか、との提案を行なっており、次回全体会議（六月二十三日予定）でさらに具体的提案をする見込みだ。

〝産業スパイ的コピー行為〟

データイーストの「プロテニス」テープが盗難に

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）のデコカセット（DC）システムの新ゲーム「プロテニス」で、オリジナル発売以前にカセットテープが盗まれ、しかもコピーヤーがそれをもとにコピー品を作っていることが判明、同社の訴えで警視庁刑事部捜査四課が捜査に乗り出すとともに、同社では専用基板の低価格発売などを含め、コピーヤーを追いつめるべく対策を進めている。

なりふりかまわぬコピーに対抗 専用基板を臨時に低価格で供給

DCシステムの新ゲーム「プロテニス」のカセットテープが盗まれたのは五月七日から十日までの間と推定されている。この間データイーストは同カセットテープを可能な限り管理した上でロテストを行なっていたが、なんらかのスキを突いてなにものかがそれを盗み出したもようである。

同社でこの盗難事件が判明したのはその後のことで、「プロテニス」を発表した同社プライベートショー（五月十二日）でも、外部の者がテープを入手しコピーヤーの手に渡しているなどの情報がもたらされており、その後の調べで盗難の事実が判明したもの。犯人はまだ不明だが、盗み出されたカセットテープはコピーヤーの手に渡り、すでに二ヵ所でコピー品（ROM基板の形になる見込み）の製作が進行中で、六月下旬にも発売される見込みだと、データイーストでは把えている。

同社では今回の盗難事件は、盗まれたという点では残念なことであるが、わざわざ同社の機密であるカセットテープを盗み出した犯人と、犯人から入手したテープでコピー品を発売しようとしているコピーヤーたちを許すわけにはいかないとして、刑事ならびに民事両関係でかれらを追いつめる決意を固めている。具体的には警察庁への被害届から、捜査四課と目白署が盗難テープの行方、それによるコピー品に関与するコピーヤーたちなどの捜査に乗り出し（刑事事件）、一方では著作権法と不正競争防止法に基づく仮差押え申請などの準備（民事事件）などがすでに開始されている。

同社では、なりふりかまわぬ〝産業スパイ的コピー行為〟としてとらえており刑事/民事事件とするほか、「プロゴルフ」のコピー品に対して打撃を与えるべく低価格の専用基板発売など、現実的な手段を構じている。同社から「プロゴルフ」は①DCシステム用テープか、②万能キャビネット用マルチキット基板（デコマルチ）とそのテープ——のいずれかで販売されているわけだが、③デコマルチすら省略した「プロテニス」専用基板を臨時に低価格で発売することになった。これはコピー品の予想される価格にかなり近いものであり、同社としてはオペレーターがコピー品を買わないよう同社の利益を犠牲にしての措置であると説明している。予想されるコピー品に対し、オリジナルメーカーがあえて低価格で（しかも同社の場合わざわざ専用基板まで用意し）発売に踏みきったことは、コピーヤーを追いつめる新しい手段として注目されている。

データイーストの福田社長

プログラム著作物で
TVゲームコピーに対する仮処分獲得
タイトー

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）では、㈱ジャクソンを相手どって仮処分を申請、決定を得たが、TVゲームを主としてプログラムとしての著作物として申請したので、それが認められた初めてのケースとして高く評価している。

タイトーでは、同社TVゲーム機「アルペンスキー」の無断コピー基板「スキー」を製造、販売していたとしてジャクソンを相手どって、コピー基板などの製造、販売の差止めを求める仮処分申請を、四月二十一日に東京地方裁判所に対し行なった。その申請理由は「㈱ジャクソンは㈱タイトーのオリジナルゲーム機『アルペンスキー』のプリンティッド・サーキットボード（PC基板）を無断にて製造し、その基板上に㈱タイトーが著作権を有する『アルペンスキー』と題するプログラムとしての著作物を複製して、著作権法上の複製権等を侵害している」とした。

東京地裁民事第二十九部（設楽隆一裁判官）は仮処分申請の時点で、映画の著作物としてのTVゲームは当然のこととして省略し、プログラムの著作物としてのTVゲームについて主に申請があったものとして受理し、審尋一回を経て、タイトーの主張に基づく仮処分決定を五月二十一日に下した。その決定主文の内容は次のとおり。

「①債務者（ジャクソン）は「SKI」と題するテレビゲームの映像をテレビ画面に顕出するプリンティッド・サーキット基板を製造、頒布してはならない。②債務者は別紙目録記載の印刷物（「SKI」インストラクションカード）を印刷、頒布してはならない。③債務者の前二項の物件に対する占有を解いて、東京地方裁判所執行官にその保管を命ずる。執行官はその保管にかかることを公示するため、適当な方法をとらねばならない」

この決定はTVゲームをコンピューター・プログラムとしての著作物として初めて認めたものであり、画期的だとタイトー側では説明している。

コンピューター・プログラムについては、昭和四十八年に提出された文化庁の著作権審議会第二小委員会の報告書の中で、「創造性のあるプログラムは著作物に該当し、著作権保護の対象となりうる」とし、ただし「プログラムの実施や頒布については著作権による保護は及ばない」となっており、基本的にプログラムの著作権は認められていると考えられている。今回の仮処分申請でタイトーからは、プログラムとしての著作物の複製権侵害を主に理由に挙げ、映画の著作物の複製権侵害を補足的に挙げた結果、仮処分決定が下されたわけであり、従ってTVゲームをプログラムとしての著作物として認めたことになる、とタイトーでは説明している。

仮処分決定では決定理由が示されておらず、従って今回のケースも、明らかにTVゲームをプログラムの著作物と断定したかどうか明文化されていないが、著作物として扱って決定に至ったことは明らかと言える。タイトーでは今後さらに民事本訴で、その法的根拠を明確化していきたいとしている。

Gマシン基準を決定し
コピー対策協議
JAMMA第8回理事会開き

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では五月二十一日、東京・永田町のTBRビルで第八回理事会を開き、Gマシン排除のための基準を決定したほか、TVゲーム・コピー対策などについて協議した。

Gマシン対策については健全娯楽推進委員会の提案した「賭博機械排除の為の基準」を採択し、正式決定した（関連記事参照）。

TVゲーム・コピー対策については、さきほどの「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」の全体会議（五月十四日）について報告があり、今後の課題として〝受け皿〟委員会を再検討していくことが確認されている。また自民党文教部会へ陳情したことが中村会長から報告されている（関連記事参照）。なおディストリビューター部会が近況報告とともにコピーヤーへの取り組みについて提案したことから、コピーヤーが無断コピーを作ってから許諾を求めるのに対しては絶対に許諾しない、コピーヤーに対しては共存ではなく撲滅するのが協会の姿勢である――など協議されている。

以上のほか三協会によるショー委員会、NAOとの「合同会議」などの報告があった。また電気協会へJAMMAは委員を派遣しているが、任期満了に伴ない新委員派遣を行なったこと、電気用品の試験料が値上ったことなども報告された。会員の入退会では、柿崎計器㈲の退会が承認されている。

上の写真はJAMMA第8回理事会のようす（5月21日）

仮差押え、証拠保全など
セガ社、TVゲームコピーに対し波状的措置

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）では五月下旬、同社TVゲーム「ザクソン」の無断コピーに対し同社が国内で進めている一連の法的対策について発表した。「ザクソン」のコピーについては数社への対策が関連し合っており、とりまとめての中間発表として行なわれたもの。

セガ社によると同社「ザクソン」は同社が約一年にわたる開発の結果完成したもので、昨年十二月二十六日に東京都渋谷区でロケテストが実施され、今年二月上旬に販売が開始された。三月一日と二日、ホテルパシフィックで開かれたNAOアミューズメントエキスポ82にも同機は出品された。一方、同TVゲームのコピー品である「ジャクソン」が、NAOエキスポ82の当日、同じホテルの別室で展示され、販売活動が開始されていることが判明、セガ社では調査のうえ一連の法的手続きをとることに踏み切った。なおコピー品「ジャクソン」は名称が異なることと著作権者表示がないことを除き、全シーン、キャラクター、遊び方とも「ザクソン」と同一であった。

まずセガ社は、「ジャクソン」の製造元である㈱ジャクソン（本社東京、菅原武章社長）を相手どって、「ジャクソン」基板の販売によりセガ社が被った損害の賠償請求権を保全するため、四月二十三日、東京地方裁判所民事第二十九部（大橋寛明裁判官）に仮差押え申請を行なった。二十六日、東京地裁はセガ社の主張を採り入れ仮差押え決定を下し、三十日ジャクソン社に対し仮差押えが執行され、TVゲーム基板百二十三枚が差押えられた。

さらにセガ社は、「ジャクソン」基板を販売していた㈱トーワ（本社横浜、進藤浩敏社長）を相手どって、同様に仮差押えを四月二十六日に申請、二十八日に決定が下され、五月七日、トーワに対しTVゲーム基板七十枚が差押えられた。ジャクソン、トーワで差押えられたTVゲーム基板の中には、「ジャクソン」のほか他のコピー基板も何種類かあったとのことだ。

続いてセガ社は㈱ダイワ（本社東京、長谷部茂社長）を相手どって、ダイワが「ジャクソン」基板を販売しているとの証拠を保全するため、証拠保全の申立てを五月十一日に行ない、証拠保全決定に基づき、十五日にダイワにおいて「ジャクソン」基板に関し、裁判官による検証が行なわれた。検証はダイワに販売用の「ジャクソン」基板があることを、ボードならびに実際にTVモニターに映し出した映像などで確かめられた。

ジャクソン社に対してはさらに、コピー基板の製造、販売の差止めを求める仮処分が四月三十日に申請、五月二十六日付でセガ社の申請どおりの仮処分決定が出されているほか、他の数社に対しても同様に仮処分申請が行なわれているとのことだ。セガ社では、これら一連の法的手続きのうえで、今後も著作権法、不正競争防止法に基づき同社TVゲームを法的に保護するため、損害賠償請求を含む民事本訴、刑事告訴などあらゆる法的手続きを進めていく考えだ。

TVゲーム著作権確立へむけ
自民党に陳情
JAMMA、立法面での対策で

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）では、五月二十日に自由民主党の文教部会（森喜朗会長＝衆院・石川一区）・著作権問題等プロジェクトチームに対し、TVゲームを著作物と規定してもらいたいとの陳情を行なった。

この陳情は中村雅哉会長が、協会顧問の石原慎太郎議員を通じて行なったもの。陳情内容は、TVゲーム機のコピーが国内外で大きな問題となっており、これを解決するため業界側では相当の努力をしているが「TVゲームの表現する映像、効果音等が著作物に該当するとの明確な判断、または著作権法における明確な規定を得たく」、著作権問題等プロジェクトチームに直接または間接的に援助を求める――というもの（「別紙」資料を除き22めんに全文掲載）。

JAMMAでは今回の陳情により、森喜朗部会長からも好意的意見を得ているとし、立法段階でもTVゲームの著作権確立は一歩実現へ近づいたとしている。

第20回AMショーの出展募集開始
G機は出品禁止
同意書が必要に、7月15日締切

JAMMA、JAPEA、NAOの三協会では今秋開催予定の第20回AMショーの管理運営に当たる「ショー委員会」が作成したショー出展に関する募集要綱の案内」を、六月十六日付で各会員に送付した。

それによるとルールなどは従来とほぼ同じだが、次のような点が注目される。①電気用品取締法や消防法などの法令、JAMMAの〝賭博機械の排除のための基準〟その他に違反したと見なされた場合、委員会のいかなる指示にも従うことに同意するという「同意書」を出展社から取る。②アーケードゲーム機とメダルゲーム機とを分離し区分展示する（復活した）。③出展料が前回より一割程度アップされ、一小間で（一階、二階とも）十一万円となった、などの点があげられる。

なお出展申込みについては、封書にて七月十五日までに各協会事務局に必着のこととしている。

「健全なメダルゲーム機」とG機を区別
180枚、2桁などで

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）では第八回理事会（五月二十一日）で、「賭博機械の排除の為の基準」を決定。会員は今後この基準に従がい、この基準が規定する機械は製造、販売しないよう決めたことになる。

JAMMAは正式に決定
注目されるその実施内容

同協会では、昨年の臨時総会で定款第三条の「娯楽機械」にいわゆる「Gマシン」を含めないとする判断を打ち出し（これは会員資格に影響を及ぼす）、さらに今年の通常総会（二月二十五日）で「機械を使用しての賭博行為を防止することに全力を挙げる」旨の決議をしている。これらを背景にして、いわゆる「Gマシン」の排除を行なうに当って、いったいどのようなものが「Gマシン」とされるか、同協会として明らかにしたいというところから、いくつかの曲折を経て生み出されたのが今回の〝基準〟である。つまり当初は「Gマシンの定義」を明確化していく方向で進めたが、結果的にはそれに代わるものとして、定義づけのような義務づけとこれらに関する会員への措置を示すものとなった。

この〝基準〟は、ギャンブルマシンが実際の賭博に使われる例が最近とくに多くなってきており、しかも問題となっているギャンブルマシンがJAMMAの会員によって製造、販売されていることが指摘されており、従って、このまま放置することはできないとの決意から生まれたことは確かである。しかし一方では、ギャンブルマシンは従来からの「メダルゲーム場運営基準」を遵守して使用する限り法的にも、その他の面でも問題のないことも事実である。この「運営基準」は警察庁による行政指導のガイドラインであり、軽視できないものであるが、NAOがこの「運営基準」をJAAから継承しているかどうか不明であるなど、業界側のあいまいな態度が、どうも「運営基準」軽視の風潮を助長しているようだ。これらの問題点を抱えるJAMMA、NAO両協会が、なんらかの形で「Gマシン対策」を進めざるを得なくなったのはごく当然のことと言えるが、先にJAMMAが〝メーカー側として〟「Gマシン」の定義化を進め、その結果を示したのが今回の〝基準〟である。

JAMMAでは、「Gマシン対策」を急拠進めることになったJAMMA/NAO「Gマシン対策合同会議」（第一回は一月十八日）以後、この合同会議のJAMMA側委員会として「健全娯楽推進委員会」（岡田和生委員長）を発足。同委員会は、第一回会合（三月十七日）で、メーカー側として「Gマシン対策」を進めることを確認したうえで、〝倍率〟を基本にして「Gマシンの定義」を煮詰めていく方針を固めた。第二回会合（四月二十一日）では「Gマシンの定義」という表現を廃止、さらにギャンブルマシンには「Gマシン」と「メダルゲーム機」の二種類があるとの考えから、「メダルゲーム機」に該当しないものを〝ペイアウト百八十〟その他の機能的な面から指定し、それらの機械を作らないという方向で基準案をまとめるに至った。

「Gマシン対策合同会議」の第二回会合（四月二十一日）で、この基準案は示され、NAO側はペイアウト百八十は多すぎるなどの点で保留したものの、大筋でこれを受け入れ、JAMMAの〝作る側〟の規制に対応し、〝運営する側〟の規制として「運営基準」を作ることを約束した。JAMMA・健全娯楽推進委員会は以上の経過から「賭博機械の排除の為の基準」を独自に作成、これを第八回理事会に提出し、正式に承認を受け決定された。

この〝基準〟決定に至る経過はほぼ以上のとおりとなるが、〝基準〟により今後JAMMA会員の除名、AMショー出品の禁止などが行なわれることが予想されるだけに、決定された〝基準〟内容は極めて重要な意味を持っていると言える。しかしながら、それだけ重要な〝基準〟決定にもかかわらず、決定に至るまでに十分な実態調査が行なわれたか、それに基づく客観的分析がなされたか、警察当局による行政指導を得たか――などの疑問点があるとともに、一読してわかるとおりいくぶん厳密さを欠いており、不十分さは否めないと言える。

基本的にこの〝基準〟はギャンブルマシンを「メダルゲーム機」と（「Gマシン」という表現をなぜか用いないで）「Gマシン」を、機能その他の面から二者択一で区別することで成り立っており、それはある程度成功していると見える。しかし「最高配当枚数百八十」を越えるものをいわゆる「Gマシン」ときめつけることは、メダルゲームの実態と合わないだけでなく、百八十という数の根拠も不明である。これは「メダルゲーム機」と「Gマシン」を無理にでも区別しようとする矛盾の表われ、と言える。一方、この〝基準〟を決定した第八回理事会で健全娯楽推進委員会・中西昭雄副委員長は「網の目は大きいが第一段階としてとりあえずこれで決めたい」と提案趣旨を語っている。この〝基準〟の問題点は将来改善していくとの前提で、当面はこの〝基準〟（従って暫定的基準とも言える）で進めることが確認されたわけだ。つまり現在氾濫している「Gマシン」の製造、販売を完全な方法ではないまでもとりあえず抑制に着手し（第一段階）、次にほぼ完全に排除していく（第二段階）という二段階の考え方である。

「Gマシン」抑制策としてJAMMAは「取引上の条件」と「罰則」を定めたが、これらがどのように具体的に実施されるかは今後の問題とされている。そのうち特に該当会員除名の規定は、除名するに足りる同意（コンセンサス）を得て決定されたかどうかという問題点を含め、どう実現されるか極めて注目されるところとされている。また第20回AMショーでこの〝基準〟は適用されることになっており、出展募集がもうすぐ開始される予定であることから、それまでには〝基準〟は実施されるのではないかとも見られている。

なお「第八回理事会議事録」によると①この〝基準〟の罰則適用についてはその都度委員会の上申により理事会で決定すること、②実際に警察で摘発された賭博機械についてはこの〝基準〟とは別に賭博機械とすること――が追加的に確認されたことになっており、この点も注目される。

賭博機械の排除の為の基準

競馬、自転車、ボート、スロット、ビンゴ、トランプ（ポーカー、ブラックジャック、オイチョカブ、バイバイゲーム、ハイ&ローなど）等、偶然性の確率よりなる遊戯機のうち、健全な「遊び」としてのメダルゲーム機械と賭博に使用されやすい機械を機能、構造、特性、および形状の面から明確に区分し、その製造および取引方法を制限して、賭博機械の横行を防止するとともに排除をはかるために以下の通り定めるものとする。

1 機能・構造上の条件

(1) 競馬、自転車、ボート、スロット、ビンゴ、トランプ（ポーカー、ブラックジャック、オイチョカブ、バイバイゲーム、ハイ&ローなど）、ルーレット、サイコロ等、偶然性の確率よりなる遊戯機は、必らずメダルを使用しなければならない。

(2) 遊戯機は、メダル払出装置を持たなければならない。かつ、払出装置から払出されるメダルは、投入されたメダルが循環される構造でなければならない。

(3) 入賞したメダルが払出されないで、リセットされ、（切替）スイッチでその枚数が払出メーター等に記憶される構造があってはならない。

(4) メダル遊戯機は、硬貨又はこれと同じサイズ・仕様のものを使用できる選別機をそなえつけてはならない。

(5) 遊戯機の配当を表示するクレジットおよび投入を表示するクレジットは二桁以下としてそれを越える構造を持ってはならない。

(6) 遊戯機のクレジット表示が二桁迄の範囲のものであっても、プレイヤーが任意にかつ随時に払出すことができる払出しスイッチ（押ボタン）を備えたものでなければならない。

(7) 前項に掲げる遊戯機は、紙幣を投入できない構造であり、紙幣識別機を搭載してはならない。

2 特性上の条件

遊戯における最高配当枚数は百八十枚を越えてはならない。（倍率百八十倍ではなく、一回の遊戯における複数クレジット・メダル掛けの場合でも一回のゲームの配当枚数が百八十枚を越えてはならない。）

3 形状上の条件

メダル遊戯機としては、テーブル型（例えばインベーダーゲームのテーブルタイプ）、卓上型、壁掛型（ロタミントタイプ）の形状の機械であってはならない。

4 取引上の条件

(1) 第1項から第3項に抵触する機械は、賭博機械として使用される恐れがあるので、製造販売してはならない。

(2) メダル遊戯機の販売にあたっては、販売先顧客から当該機械について次の条項を明確に記載した誓約書を受け取るものとする。

イ 賭博機械として使用しないこと。

ロ 第1項から第3項に抵触する改造を行なわないこと。

5 罰則

(1) 本基準に抵触する遊戯機械を製造販売する会員に対しては、中止を勧告する。もし、勧告にもかかわらず励行されない場合は、定款第十一条に定める除名処分を行なう。

(2) 除名処分に際しては、機械名、メーカー名、および代表者名を業界誌紙等に公表する。

(3) 遊戯機械の業界誌紙等が、本基準に抵触する機械の広告（PR記事を含む。以下同じ。）を掲載した場合は、協会員は当該誌紙社に対し、以後の広告掲載等の取引をしてはならない。

NAOとの「合同会議」
四小委員会を設置し協議

「Gマシン対策合同会議」は五月二十五日、東京・霞が関で第三回会合を開き、JAMMA側が決定した〝基準〟が提出され、これに対しNAO側はJAMMA基準をベースにして作成した「規準」を提出した。その結果JAMMA、NAO「両協会の業態の相違からくる狙いの違い」はあるが「基本的姿勢は同一であるとの認識を得た」とされている。

両協会間の意見の相違からくる問題点については、さらに「小委員会」を設けていくことになり、四つの「小委員会」とそのメンバーを決定した。「小委員会」はそれぞれ第一、第二で呼ばれ、その担当分野は次のとおりとされている。第一＝基準作成、第二＝PR、第三＝官庁折衝、第四＝機種認定。

「Gマシン」撲滅のため次のような方策が提案され、着手可能なものから実行されることになった（「要録」に基づく）。――「(1)業界紙誌へGマシン排除の広告を出す。(2)Gマシン撲滅のポスターを作る。(3)Gマシンの設置者に対し、委員会名をもって中止の要望書を出す。併せてメーカーへも製造しないよう要望書を出す。(4)喫茶業などの関係業界に対し、更にGマシン排除の陳情をする。(5)全国紙へ記事としてとり上げてもらう。(6)本委員会メンバーが盛り場へ出動し、ロケーションの点検を行なう。(7)現行のGマシンの機種名、メーカー名、設置場所などを業界紙誌へ公表する。(8)賭博で検挙された機械を中心に、Gマシンを委員会で認定する。(9)取締当局と業界代表との懇談会を持ち、情報の交換をする」。以上については中途半端なやり方でなく徹底的にすること、また取締当局の協力を仰ぎ官民一体となってすることが強調されている。

約2年ぶり20%アップ

認可に必要な電取手数料、6月10日から実施

電気用品取締法に定められている型式認可（またはその更新）に必要な手数料が引上げられ、六月十日から新料金で実施されることになった。これは昭和五十五年九月一日以来の改正で、六月一日、政令第百五十九号（電気用品取締法関係手数料令の一部を改正する政令）として公布され、六月十日から実施となったもの。

今回改正された手数料は、甲種電気用品の型式認可（またはその更新）手数料で、その他の例えば製造事業者登録手数料などは今回改正されていない。改正の要点は型式認可（またはその更新）を受ける場合の指定機関の試験手数料が一律に従来の約20%アップになった。また機械本体の部品あるいは付属品として使用されている電線、配線器具、小型変圧器、小型電動機など特に別個の試験を要するものがある場合は、本体だけでなくそれらの部品、付属品の手数料が加算される。従って合計することがその場合には必要とされている。

改正型式認可手数料要約

区分	品目	手数料
9	電動力応用機械器具	
(57)	電動式おもちゃその他の電動力応用遊戯器具	120,000円
10	光源応用機械器具	
(18)	光源応用おもちゃその他の光源応用遊戯器具	
1	映写装置または反射投影装置を有するもの	123,000円
2	その他のもの	81,000円
11	電子応用機械器具	
(12)	電子応用おもちゃその他の電子応用遊戯器具	
1	ブラウン管を有するもの	270,000円
2	その他のもの	158,000円
部品および付属品		
	無表示電線を付属品として使用するもの	126,000円
	点滅器	27,000円
	開閉器	27,000円
	自動温度調節器（電熱装置から発生する熱により動作するものに限る）	66,000円
	温度により動作する自動スイッチ	66,000円
	電線と一体となって成型された接続器	
（イ）	点滅機構又は引掛け型以外の型のさし込み刃受けを有するもの	43,000円
（ロ）	その他のもの	39,000円
	その他の接続器	
（イ）	点滅機構又は引掛け型以外の型のさし込み刃受けを有するもの	33,000円
（ロ）	その他のもの	29,000円
	小形単相変圧器	51,000円
	放電燈用安定器	62,000円
	小形交流電動機	66,000円
	温度ヒューズ	48,000円
	電線巻取機構を有するもの	27,000円
	リモートコントロール機構を有するもの	10,000円

電気用品取締法関係手数料令、別表第2のうち9、10、11などAM業界の直接の関連分のみ抜すい

米豪中へ輸出

オーストラリアへは初のダブルループ

明昌「アストロスウィンガー」など

明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）では、同社製遊園施設を米国、オーストラリア、中国などへ事実上輸出していることを明らかにした。

米国へはカンザスシティにある遊園地「ワールド・オブ・ファン」（ワールドオブファン社経営）に、同社製「アストロスウィンガー」を輸出、現地では五月二日から営業運転している。

オーストラリアへは、クィーンランド州コーメラにある遊園地「ドリームランド」（ドリームワールド社経営）に、同社製「ダブルルーピングコースター」を輸出、現地では五月一日から営業運営している。これは豪州では初のダブルループであり、明昌製としては従来のものと比べ走路全長千二百十メートルと長いことやコースの組みかたなどで変化が加えられている。

中国へは、神戸市がポートピア81でパンダを借りたお礼として贈呈するもので、同社では「観覧車」と岡本製作所製「ジャンプライド」を天津市・人民公園へ向け五月十日すでに船積みした。これらの遊園施設は神戸・天津両市の姉妹都市九周年に当たる六月二十四日に完成、引渡し式が行なわれる予定になっている。

これらについて同社では、はたまたま時期が重なっただけであり、とくに輸出だけに力を入れているわけでなく、今後とも国内外ともに活発に遊園施設の供給ならびに運営に努めていく姿勢を打ち出している。

写真は上から下へ、①米国の遊園地「ワールドオブファン」でオープンした「アストロスウィンガー」、②と③オーストラリアの遊園地「ドリームランド」でオープンした「ダブルルーピングコースター」

PTA対策用自主規制

青少年非行防止に協力するための

NAO、最終案を発表。パネルなど作成へ

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）では、PTA対策用の運営基準「青少年のお客に対する営業基準」を、さきほどの第六回理事会（五月十三日）で決定、これに基づく銘板やシールなどの作成、配布を急いでいる。

PTAなどへの対策上作成された「運営基準」は、NAO近畿支部がさきに作成した「NAO近畿支部自主規制案」とJOUの「管理者心得七ヵ条」を下敷きにして出来たもの。行政ないし教育関係者側からの要請により、業界側では「このとおり自主規制を作って守っている」という姿勢をとりあえず示す必要から急拠作られたため、あくまでも形式は「自主規制」となっている。内容的には、実際に守れるかどうか疑問のあるものもあるが、どう守っていくかは今後の課題とされている。

このPTA対策用「運営基準」はポスター形式で印刷されるほか、ロケーション用にそのロケーション管理責任会社であることを示す「管理者表示パネル」、それぞれの機械用にその機械の管理責任を示す「管理者表示シール」がそれぞれ作成のうえ、有料配布されつつある。これらの表示により、NAO会員は管理責任を明らかにすることができるとしている。しかしNAOの組織率、実施率からすれば、これらの作業はまだスタートしたばかりだと言える。

青少年のお客に対する営業基準

（自主規制）

常に清潔で明るい店舗づくりに努力し、安心して楽しく遊べる環境を維持し、よって青少年の健全な育成に寄与するため、下記基準を定め、協会員はこれに従い営業を行う。

1 管理責任者の明示

娯楽機械の運営会社（オペレーター）名、その連絡先及び店舗管理者（店長）氏名を店内に掲示し、営業及び管理責任の所在を明確にする。

2 生活指導

(イ) 小中学生は登下校途中で、立寄ったり、授業時間中に来ないよう注意する。

(ロ) 小中学生は遅くとも日暮れまでには帰宅するよう指導する。

(ハ) 18才未満者の夜11時以降の入場を禁止する。

(ニ) 未成年者の喫煙がないよう指導する。

(ホ) 年少者が高額紙幣を両替したり、多額の金銭を使う場合は注意する。

(ヘ) 不正遊戯行為や危険な遊び方をする者には、注意すると共に強く指導する。

3 場内規制

(イ) 不健全と思われるポスター等を店舗内外に掲示しない。

(ロ) 入場者の一部の行為が他人に不快感や不安感を与えないよう注意し、争いを未然に防ぐよう努力する。

4 射倖心

ゲーム結果及び得点などに対し高額賞品（条例で決められている範囲を越えるもの）等を提供し、青少年の射倖心や乱費を助長するようなことはしない。

5 低年齢者用料金

小中学生に対しプレー料金を低額とし、金銭を使いすぎないよう配慮する。

6 管理者の教育

第1項の運営会社は各店舗ごとに必ず管理者を配置し、別紙管理者心得を基本として、青少年客の取扱いにつき教育指導する。

NAOが作成した「青少年のお客に対する営業基準」表示ポスター（左）と、管理会社表示パネル（右）

コピー撲滅協力金

一台あたり一万円戻す

ナムコ「ディグダグ」コピー防止協力で感謝の宴

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では五月二十六日、東京・品川のホテルパシフィックで、同社TVゲーム機「ディグダグ」の販売とコピー防止に協力した主な業者約四十社を招き、その感謝パーティーを開いた。

これは、同社がコピー対策のひとつとして「ディグダグ」販売に際し、その購入業者からコピー防止協力を約束する「念書」をとっていること、またこれらの措置により同機が同社製品の中で過去最高の出荷台数を記録したことから、感謝の意味で開かれたもの。席上あいさつに立った中村社長は以上の観点で感謝の意を表するとともに、これらに関連する同社の一連のコピー撲滅策を披露した。その内容は多岐に及ぶが要点は次のとおり。

①技術面では、カスタムチップを採用しコピーを困難にするほか、ハード・ソフトの両面から一層の技術開発を進める。②法律面では著作権法、不正競争法を中心に対応しており、成果を挙げつつある（コピー品「ジグザグ」を製造販売していた㈱ジャクソン、ソート電子工業㈱などに対する仮差押え決定が出ている＝これらについては続報の予定）が、今後も末端のオペレーターまで含めて追及していく。なお許諾については、作ってしまってからの申し出には応じないし、よほどの条件が満されない限り許諾しない方針である。③国際的にはヨーロッパでのコピー対策として許諾先である西独ライチャート社にコピー撲滅費として三万ドル供与した。④JAMMAではコピー対策に力を入れているが、ディストリビューター部会（森部会長）を通じて話のあった「コピー撲滅基金」については一千万円寄付する方針である。なおJAMMAとしては自民党文教部会に陳情するなど立法面でも、TVゲーム著作権確立に向って作業が進められていることが披露された。

ナムコ・中村社長は以上のコピー対策の披露とともに、今回「ディグダグ」で協力してもらったことで、同機を購入した業者に対し一台あたり一万円の「コピー撲滅協力金」を支払うことを、この席で発表した。オリジナル機（またはオリジナルPCボード）の販売でコピー品を扱わなかったことでその費用の一部を事実上返却することになるわけであり、コピー撲滅のためとは言え思いきった措置であると高く評価されている。

ナムコの感謝パーティーにて、上の写真（左から右へ）挨拶する中村社長、真鍋常務、市瀬部長

タイトー九州の拠点

福岡ビル竣工 6月11日から

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）では、かねてより建設を進めてきた「タイトー福岡ビル」がこのほど完成し、六月十一日から業務開始となった。

この新ビルは鉄骨三階建で、倉庫をはじめ福岡TSC、福岡第一、第二営業部、第一営業部販売二課、また九州地方部が入っており、同社の九州の拠点となっている。

このビルは、福岡市内に建てられた福岡空港より車で十分と、交通の便の良い立地となっている。所在地などは次のとおり。

「タイトー福岡ビル」＝福岡市東区松島二丁目五番六号。福岡第一営業所☎（〇九二）六一一－五四五五、同第二営業所☎（〇九二）六一一－五四五〇、福岡TSC☎（〇九二）六一一－六七五五。

6月1日付で一部人事異動

ナムコでは六月一日付で社内の機構を一部変えるとともに、人事異動を行なった。

社内機構としては①ロボット・プロジェクトチーム新設、②商品部を廃止し販売部を新設、③営業部に商品課とサービスセンターを新設、④販売部に販売課を設けた。これにともなう異動（部長以上）は次のとおり。

ロボット・プロジェクトチーム担当取締役＝柳平忠敬氏、監査室長・取締役＝山田茂氏。社長付部長・ナムコアメリカ社長＝中島英行氏。販売顧問＝山内一氏。販売部長＝市瀬龍雄氏。外国事業部長＝橋口隆二氏。

2日、東京でセガ社新作展

サブロックなど発表

㈱セガ・エンタープライゼスでは七月二日、東京・品川のホテルパシフィックでプライベートショーを開くことになった。この展示会で同社製立体TVゲーム機「サブロック3D」ほかの新製品が発表される予定である。

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	ふられてBANZAI	RCA	近藤真彦
2	シルエット・ロマンス	フィリップス	大橋純子
3	誘惑	アードバーク	中島みゆき
4	渚のバルコニー	CBSソニー	松田聖子
5	南十字星	RCA	西城秀樹
6	YES MY LOVE	ワーナー	矢沢永吉
7	チャコの海岸物語	インビテーション	サザンオールスターズ
8	北酒場	コロムビア	細川たかし
9	色つきの女でいてくれよ	JULIE	ザ・タイガース
10	夜よ泣かないで	ノース	松山千春

全日本地区：5月15日～5月28日の2週間

マイコンショー82開催 プロに人気

サン電子はパソコン占いを出品

(社)日本電子工業振興会(本部東京、片山仁八郎会長)主催による「マイクロコンピュータショウ82」が五月二十六日から四日間、東京・平和島の東京流通センターで開かれ、AM業界からはサン電子(株)(本社愛知県江南市、前田昌美社長)が出展するなど話題となっている。

今年で六回目を迎えたこのショーはわが国で唯一のマイコン専門ショーで、今回は「超LSI時代のマイコンを考える」をテーマに、昨年より九社多い百五社がマイコン、パソコン、その他関連機器を出品しマイコン最新技術を披露した。展示面積は前回の約一・八倍に拡大(全面積約八千五百平方㍍)しており、入場者も従来より一段と増え約九万二千人(主催者調べ)と盛況ぶりを示した。

同ショーは初期のころは愛好者向けのTVゲームという形での出品が目立ったが、最近はオフィス・オートメーション(OA)市場の急激な拡大によりその新技術を求める傾向が強く、業者向けの実用例が多い展示内容となっている。従ってショーの中心は前回に続きパソコンとなったが、今回はほとんど全部のメーカーからパソコンが出品され、現在のパソコンブームを反映するとともにパソコンの機種の多様化に拍車をかけるものになった。

パソコンについては現在の主流となっている8ビット・プロセッサーによるパソコンとともに、16ビットによるパソコンの出品が目立ち両機とも実用機を重視した展示がなされ、その特性を強調したいろいろなシステムが紹介された。その中でとくに最近話題となっているワード・プロセッサーによる日本語処理システムに関心が集まり、多くの小間から漢字プリンターが出品された。また画像処理によるグラフィックプリンターも多数出品されたが、なかでも数社の紹介したカラープリンターが話題を呼んでいる。

サン電子は昨年は音声認識ボードを出品し注目を集めたが、今年は各業種に合わせて専用化して販売するというパソコンを紹介し、同機による占いシステムをデモンストレーションした。同社の山口正則・商品企画室長は「現在、購入時からすぐ仕事に使用できるパソコンは少ないので、使いやすく専用機化した状態で提供できるよう考えた」と語っている。占いのシステムは〝陰陽五行〟に基づく星占いをプログラムし、結果が漢字プリンターにて出てくるもので人気を集めた。

このほか同ショーに初出展の日本楽器製造(株)がコンピューターによる楽器の自動演奏を披露し、自動採譜のメカニズムも紹介するなどして大変な人気を呼んでいる。なお大阪でのマイコンショーは六月三十日から四日間、天満橋のOMMビルで開かれる予定となっている。

マイコンショーにて上の写真はサン電子の、下は日本楽器の小間のようす

論潮

二次的著作物

コピー問題に関するNAOのJAMMAへの回答書(五月二十五日付)の中に、「二次著作物」が出てくる。NAOがこれほどのいわば術語をこなすほどの理解力を持つならば、NAOのメンバーは著作権についてよく知っているはずだし、今日あるようなコピーの氾濫で業界が低迷する状態はかなり以前に避けることができたと思われる。

「二次著作物」は正しくは「二次的著作物」といい、「外国の小説を日本語に翻訳した場合のように、一つの著作物を原作としてそこに新たな創造性を加えたものは、原作となった著作物とは別に著作物として保護される。同様に既存の楽曲を編曲したもの、彫刻を絵画にしたもの、小説を脚本にしたもの、小説や脚本を映画化したものなど、既存の著作物を原作として創作されたものを二次的著作物という」(文化庁著・著作権法ハンドブックより)

NAOの回答書では「ゼロックスコピー品でなく類似品について、オペレーターはそれが著作権上の二次著作物であると認定する能力をもっていない」としているが、「二次的著作物」ならば全然意味をなさない文章だと言えよう。もうひとつ、著作権法でいう「二次的~」では「二次的使用」があるが、これも全然あてはまらない。

「二次的著作物」を言葉として間違って使用し、望ましくない誤解をふりまいたと思われるのだ。

善意に解釈すれば、「オペレーターの多くは、オリジナル品と類似したコピー品を区別するなんらかのしるしを見出せない」となるが、もちろんこう言いたかったのかどうかは作者以外知ることもできない。以上の意味ならこれは実態とかけ離れた主張と言える。つまりオペレーターの多くは、オリジナル品と類似したコピー品との区別を知ったうえでコピー品を求めているからこそ、コピーが氾濫し業界が低迷しているのである。このことを恥とした中山氏の発言(前号参照)は正しく、NAOの居直りめいた主張は間違っていると言える。

コロナに社名変更

コロナ商事

TV競馬ゲーム機「ウイナーズサークル」をヒットさせた(株)コロナ商事(本社大阪、佐々木茂人社長)ではこのほど、「(株)コロナ」と社名を変更した。

なおこの社名変更について同社では、業務の拡大にともなうものとしている(六月一日付で変更)。

新会社設立

関西起商＝大阪市都島区都島中通三の五の十七、☎九二五—〇五六六、中西正明社長。

法人に改組

秋坂商会(株)(旧・秋坂商会)＝東京都練馬区南大泉四の三十四の十七、☎九二一—五〇四一、秋坂康彦社長。

事務所移転

(株)日浩＝名古屋市千種区田代町字瓶杁一の四二八、☎(〇五二)七八二—七六六一、湯川浩行社長。

栄光＝名古屋市西区城西町一九六、☎(〇五二)五〇二—三三六五、伊地知文利社長。

地番表示変更

(有)伊藤商会＝名古屋市名東区猪高町猪子石字延珠二十一の十、☎(〇五二)七七三—二〇五二、伊藤政義社長。

第12回 全国縦断ゲーム場ルポ
札幌・すすきの

上の写真は「ゲームプラザ・スターダスト」の店内のようす。入口部分は気軽に入れるような雰囲気で、空間を広くとっている。下の写真は同店の金沢幸一店長

百三十万人を有する札幌は北海道の政治、経済、文化の中心都市であり、交通機関も発達している。とくに地下鉄は南北線と東西線とが市を十文字に走り、両線ともさらに延長されつつある。この地下鉄は昭和四十一年の札幌オリンピックを契機に営業が開始されたもので、ゴムタイヤ方式をとっており静かで乗り心地のよいことを特徴としている。この地下鉄の開業とともに地下街が生まれた。札幌の代表的な地下街は、地下鉄二線が交わる大通りを中心として東西に〝オーロラタウン〟、大通りからすすきのまでの南北に〝ポールタウン〟があり、活況を呈している。一方、近代的な地下鉄とは対照的に昔の面影を残し市民に親しまれている市電(路面電車)が、市の中心部をゆっくり走っている。

札幌で最も賑やかな通りは大通りからすすきのに至る通りで、デパートやレジャービルが並んでいる。とくにすすきのは遊廓の地として発展してきただけあって夜の大歓楽街となっており、店舗数は約四千三百軒と言われ、なかでも飲食店の密度は全国一位。またトルコやピンクサロンなどが最近とみに増え、それらとバー、キャバレー、映画館、パチンコ店などが一つのビルの中に雑居している。そういうレジャービルが区画整理された道路にそって建ち並んでいるのも、すすきののひとつの特徴と言える。

ゲーム場についても増える傾向にあり、現在すすきの界隈に十軒。そのほとんどはこの街の性格と同様、夜十時頃から深夜三時頃までに客足が集中するため、各店とも同時間帯に運営の重点を置いている。

「ゲームプラザ・スターダスト」は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十六台を中心として、コックピット型TVドライブゲーム機三台、その他アーケード機数台、スロットを中心にメダルゲーム機二十台、対人ゲーム一台を設置。店に入ったところにフリッパー一台とガンゲームなどをゆったりと設置し、入口部分に空間を持たせて入りやすい雰囲気にしている。同店の金沢店長は「以前は客層の中心は商売人やサラリーマンだったが、昨年あたりから大学生中心のヤング層が増えてきたようだ。しかし若者は商売人のように一人で多額のゲーム料金を使わないので、客単価は上がっていない。現状ではやはりTVゲーム機が主力だ。メダルゲーム機は従来機ばかりで目新しい機種が出ないから運営に工夫が必要」と語るが、同店では(他の数店でもそうだが)メダルの中に〝ゴールドメダル〟を入れ、同メダルが出れば粗品を進呈しているのはかなり疑問が残るところだ。また同店の運営に当たる㈲山商の山田社長は「AM業界人は形だけにとらわれず、業界全体を中身からよくすることだけを考えていくべきだ」と力説する。同社はこのほか五店を運営している。

「ゲームパラダイス」の店内にて。赤を基調とした装飾で各種ポスターも掲示されている

「ゲームパラダイス」はこの界隈でのゲーム場の老舗で、以前は地下を対人ゲーム場としていたが、今年に入って一階のみの営業となった。約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十数台を中心として、コックピット型TVゲーム機二台、メダルゲーム機五台、対人ゲーム三台を設置。同店の佐々木氏は「以前は店の前に人通りが絶えなかったが、最近はかなり減った。それは不況のせいかサラリーマンが深夜まで遊ばなくなり早く帰るようになったことにもよるが、最近は一時に比べると店の客足も少なくなった。深夜の客は若者が中心になってきたため、当店では若者向きに解放的な雰囲気で運営している。一方この界隈に昨年あたりから〝ゲーム喫茶〟と称するわけのわからないアングラコーナーが数え切れないほど出現しており、それらはAM機とは全く違う性質の機械を使用しているので、ゲーム場に影響を及ぼしているかどうかはわからないが、ゲーム機自体のイメージダウンにつながることだけは確かだ」と語る。なお同店を運営する丸富企業㈱はこのほか道内各所にシングルロケを展開している。

不夜城すすきのは若者中心

「ゲームプラザ・ハローウィン」は中地下一階のフロア約四十坪での運営で、テーブル型TVゲーム機三十数台を中心にフリッパー三台、その他アーケード機数台、そしてスロット十台、大型メダル機二台、対人ゲーム三台という機械構成である。フリッパーは足を短くしてイスを設置し、プレイしやすいようにしてある。同店の野崎マネージャーは、「これからのゲーム場運営は発想の転換が必要だ。例えば壁面を利用して写真や絵画の展示会を行なうなどして、ここに来れば何か面白いことがあると思わせるような、遊びプラスアルファを考えていきたい。また客と仲よく友だちとしてつき合っていき、顧客を増やすことも大切だ。すすきのはゲームを目的に来る人は少ないようなので、工夫をこらさないと運営面で行き詰まる可能性も出てくる」と語る。

「東宝ゲームセンター」は約六十坪のフロアにアーケードゲーム機約六十台、メダルゲーム機約二十台を設置。機種はテーブル型TVゲーム機三十台を中心にアップライト型TVゲーム機六台、コックピット型TVゲーム機四台、フリッパー七台、その他アーケード機六台、大型メダルゲーム機四台、スロット十七台という構成になっている。同店の石田氏は「客層は若者が中心で、女性のグループも多い。全体的に品行のよい客ばかりのようなので、客同士や従業員と客とのトラブルがないのを誇りとしている」と語る。なお同店でもメダル貸出機の中に色の違う〝ラッキーメダル〟を入れ、このメダルが出るとメダルをサービスしている。

「ゲームプラザ・ウィン」は約三十坪のフロアでスロット十七台、大型メダルゲーム機一台などメダルゲーム機約二十台を中心に、対人ゲーム三台、テーブル型TVゲーム機十数台、その他アーケード機八台を設置。メダルゲーム機とアーケード機は分離して別々の部屋に設置。アーケード機の高得点者にはコーヒーなどドリンクサービスがある。同店の北崎氏は「世の不景気を反映してか、最近は客足も一時に比べると減ってきたが、雨天の日には超満員になる。これからのロケ運営は客を大事に扱う接客態度が重要になってくるだろうし、それなりにサービス面も考えていく必要がある」と語る。また同店の運営に当たる㈱マル三商会の兵藤係長は「当店は入口が狭くてわかりにくいのが難点だが、一度来店した客には再度来てもらえるような楽しさを与えていきたい」と語る。なお同店では七月一日、地下に対人ゲーム場「リバー」をオープンする。これはクラブ調の雰囲気で高級指向の店にするという。

「ゲームコーナー・プルプル」は映画館十軒とボウリング場が入った須貝ビル一階全フロアを使用しており、フロア面積は約三百五十坪とこの界隈では最大。店内の天井は全面に造花をあしらっており、そのため適度な間接照明になっている。またフロア中央部二ヵ所にけい光灯による四角い枠を設置し、広いフロアにアクセントをつけている。設置機種はテーブル型TVゲーム機約百七十台を中心に、アップライト型TVゲーム機十台、コックピット型TVゲー

次ページへ続く

上の写真は「ゲームプラザ・ハローウィン」の店内のようす。下の写真は「ゲーム以外にも客の注目を集めるような催しを実施したい」と語る同店の野崎武マネージャー

「ゲームプラザ・ウィン」の電飾。入口は狭いが、夜には電飾が目立ちPR効果をあげる

「東宝ゲームセンター」の店内のようす。大学生やカップルが客層の中心となっている

すすきの界隈で最大のフロアと機械台数を有する「ゲームコーナー・プルプル」の店内にて。造花による間接照明で店内は引き締まった中にもやわらかさのあるムード

ム機十五台、フリッパー十八台、その他アーケード機二十数台、そしてスロット八台、大型メダルゲーム機九台などメダルゲーム機約二十台で、総機械台数は約二百七十台と機種の豊富さを誇っている。なかでも同店奥フロアに設置された本格的シューティングギャラリー「フレンチカンカン」は幅広い客層に人気を呼んでいる。同店の進藤氏は「土曜、日曜の開店前には映画客とボウリング客が並んで待っているほどで、そのうち三分の一くらいは当ゲーム場に入ってくる。ボウリングが今は安定したブームになったおかげで、当店の客足も好調だ。加えて人気映画が上映されると、その映画客が当店に流れてくる」と語る。同店を運営する須貝興業㈱は同ビルを初め道内にボウリング場や映画館を中心に多数経営しており、ゲーム場は同社のメーン業種ではないため、ゲーム場のPRはあえて行なっていないし、ゲーム場名の看板も掲げていない。それでも同店は大変な活況だ。

「ゲームイン・にっかつ」の店内のようす。壁際にずらりと並べられたフリッパーは壮観

狸小路にある「ゲームセンター平和」の店内にて。同店は夜よりも昼間に活況を呈する

「ドリーム112」は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約四十台を中心として、アップライト型TVゲーム機十台、TVドライブゲーム機四台、フリッパー五台、その他アーケード機約十台を設置。テーブル型TVゲーム機を奥フロアに、入口を入った部分にその他アーケード機を設置し、非常にゆったりとしたレイアウトになっている。同社は近所の中高生が主な客層という。

「ゲームイン・にっかつ」は旧洋品店だったが、昨年七月にゲーム場としてオープンした。約百坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約八十台を中心として、周囲の壁際にフリッパー約三十台、アップライト型TVゲーム機二十数台、その他アーケード機十数台を設置。とくにフリッパーをズラリと並べてあるのは壮観の一語に尽きる。同店では夜にアベックの客が多く来るとのこと。

このほか札幌の老舗商店街「狸小路」にゲーム場が二軒ある。同商店街の大部分はアーケード街になっており、完成当時は雨具の要らない商店街として話題を呼んだという。札幌夏祭りの一環として開かれる〝狸まつり〟はこの商店街を中心に催される。

「ゲームセンター平和」はもと「ラスベガス」で昨年店名だけを変更した。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約三十台、アップライト型TVゲーム機八台、奥フロアにスロット十台、大型メダルゲーム機二台を設置。同店の松田マネージャーは「今後はもうインベーダーのような強烈なブームは来ないだろうし、またブームを引き起こすような機械も現われないと思う。ただ現在の状況の中で営々と運営していくのみ」と語る。

「ゲームセンター・レインボー」はこの五月にパチンコ店から衣がえしゲーム場としてオープンした店。約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約六十台とフリッパー二台、その他アーケード機二台を設置している。

狸小路商店街は早く閉店するため、この二軒のゲーム場も昼間が運営の中心になり、客層も近所の若者が多いという。

ゆったりとしたレイアウトでくつろげる感じの「ドリーム112」の店内のようす。店名「112」は運営に当たる㈱タイトーのロケのコードナンバー

データ（順不同）

ゲームコーナー・プルプル 中央区南3条西1丁目、須貝ビル、☎241-3951、直営＝須貝興行㈱
ゲームセンター平和 南3条西5丁目、狸小路、☎231-0917、直営＝大野ハル
ゲームセンター・レインボー 南3条西5丁目、狸小路、☎231-5679、直営＝レインボー
ゲームイン・にっかつ 南4条西3丁目、☎222-4966、経営者不明。
ゲームプラザ・ウィン 南4条西3丁目、第3グリーンビル、☎512-3774、本社＝㈱マル三商会（☎078-232-3300）
ドリーム112 南5条西2丁目、☎531-7528、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）
東宝ゲームセンター 南5条西3丁目、東宝公楽会館、☎531-1330、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-742-3171）
ゲームプラザ・ハローウィン 南5条西4丁目、富士会館、☎512-0874、本社＝㈱エスコ貿易（☎03-455-6511）
ゲームパラダイス 南5条西4丁目、丸富ビル、☎531-5925、直営＝丸富企業㈱（☎511-2591）
ゲームプラザ・スターダスト 南5条西4丁目、アイシンビル、☎531-0927、本社＝㈲山商（☎824-3336）

コンピューター・プログラムを格納したROMのコピーによる著作権侵害

タンディ・コーポレーション 対 パーソナル・マイクロ・コンピューターズ・インク事件
（連邦地方裁判所カリフォルニア北部地区）

ビデオ・ゲーム裁判事例の研究…1

早稲田大学教授 土井輝生

はじめに

最近、ビデオゲームの模造品の防止には著作権保護を主張するのがもっとも適切であるといわれるようになった。昨年十月五日、東京のホテルオークラで開催された第二回ビデオゲーム製造会社国際会議においては、三十三社が共同宣言に署名して、著作権保護の確立が急務であることを確認した。アメリカでは、すでにいくつかの判例がでている。日本の裁判所には、現在、ビデオゲームのROMを他のROMにコピーしてプログラムを盗用した事件が数件係属しているそうである。

ビデオゲームのプログラムを含めてコンピューター・プログラムの法的保護を求めるには、裁判事例の研究がなによりも重要である。今回から、これまでに発表されまたは入手した判例を一件づつ取りあげて事実の概要および判決の内容を紹介し、かつ解説をして、業界の関係者の参考に供することにする。

事件

原告タンディ・コーポレーション（Tandy Corporation）は、家庭用に設計したコンピューターRadio Shack TRS-80の製造者である。このコンピューターには、いわゆる「インプット・アウトプット・ルーティン」が含まれている。これは、オペレーターが一つのコンピューター言語でコンピューターに入れた情報をとりだし、この情報をコンピューターが理解することができるような、もっとかんたんにした「機械」言語に翻訳することをコンピューターに教えるプログラムである。もちろん、このプログラムは、コンピューターの操作にとって非常に重要であって、本件訴訟の目的物もこのプログラムである。

原告は、被告が、このプログラムをTRS-80からコピーし、プログラムの出所を表示する"Radio Shack"とか"Tandy"といった一定の語だけを変更しただけで、RMC-80と呼ぶ被告の家庭用コンピューターに使用したと主張して、連邦地方裁判所（カリフォルニア北部地区）に、つぎの五つの訴訟原因に基づく訴えを提起した——(1)著作権侵害、(2)連邦の法律（15 U.S.C. §1125）にもとづく不正競争、(3)州法（カリフォルニア事業職業法典第一七二〇〇条以下、Calif. Business and Prof. Code §17200 et seq.）にもとづく不正競争、(4)引受け（assumpsit）、(5)自分の利益のためにする介入（不当利得）。

被告は、原告のすべての請求の棄却を申し立てたが、その答弁書は、第一の著作権侵害にもとづく請求に対する反論を述べるだけで、他の四つの請求についてはなにも述べなかった。被告の申立ての審理において被告は第二から第五までの訴訟原因に対する申立てを取り下げたので、裁判所は第一の訴訟原因についてだけ判断した。

判決

被告の請求棄却の申立ては、問題のコンピューター・プログラムをコンピューターに入れて蓄積する方法にかんするものである。コンピューター技術は、プログラムを直接にシリコン・チップにインプットすることができる段階に達した。これらのチップは、永久的にコンピューターの回路に取り付けられる。この種の情報蓄積は、"Read Only Memory"またはROMと呼ばれる。被告は、ROMチップは、連邦著作権法上、原コンピューター・プログラムの「複製物」（copy）ではない、したがって、他のROMチップのコピーであるROMチップは原プログラムの著作権を侵害しない、と主張した。原告は、この主張を争い、このような形式の固定（fixation）は、ある時点において著作法の対象とするところとなった、と主張した。

裁判所が、まずはじめに、合衆国議会が一九七六年に制定し、一九七八年一月一日から施行された著作権法を見なければならないことについては、争いがない。最初にこの法律の第一〇一条と第一〇二条を見ると、裁判所は、これらの規定のもとで、(1)コンピューター・プログラムは著作権の目的である「著作物」（work of authorship）であること、および(2)シリコン・チップはこの法律のもとで「有形の表現媒体」（tangible medium of expression）であって、これに固定されたプログラムは著作権法の対象となることを確信する。

コンピューター・プログラム自体が著作権法が対象とする「著作物」（works of authorship）であることについては、ほとんど疑問がない。事実、立法の沿革を見ると、議会が一九七六年法以前の法律のもとでも新法のもとでもコンピューター・プログラムは著作権保護の目的であると理解していたことがわかる。House Report No.1476, 94th Cong., 2nd Sess. (1976) at 51参照。被告はこの点について争ってはいないように見うけられる。さらに、著作権法自体、著作物は「現在知られている、または将来開発される有形の表現媒体であって、それから直接にまたは機械もしくは装置の助けを借りて知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるものに「固定」（fix）することができると規定している（第一〇二条(a)）（傍線は付加）。法律の文言がなにか疑問を残すとしても、立法の沿革によって「固定された」（fixed）形式の定義の包括的な性質があきらかにされる。

「この法律案のもとでは、固定の形式、方法または媒体はなにであってもよい。語、数字、記号、音、絵画またはその他図形もしくはシンボルであってもよい。書いたもの、印刷したもの、写真にとったもの、彫刻したもの、パンチしたもの、磁気によるもの、またはその他の安定した形態をとっていればよく、また、直接にまたは『現在知られている、または将来開発される』機械もしくは装置によって知覚することができればよい。」House Report No. 1476, at 52.

コンピューター・プログラムをシリコン・チップの上にインプリントして、コンピューターがプログラムを読み、その指令に従って動くようにすることは、容易にこの定義に入れることができる。しかし、つぎの判例を見よ。Data Cash Systems, Inc. v. JS & A Group, Inc. 事件（480F. Supp. 1063, 1066 n. 4 (N.D. Ill. 1979)（傍論において、一九七六年著作権法のもとで、ROMの複製に対して侵害訴訟を提起することはできないと述べている。）控訴審では、その他の理由で原判決が支持された（628 F. 2d 1038 (7th Cir. 1980)）。

これでことが終わりであるならば、当裁判所が問題を解決するのになにも困難はない。しかし、一九七六年著作権法には、つぎのように定めた規定がある。

「第一〇六条から第一一六条までおよび第一一八条の規定にかかわらず、この法律は、著作物における著作権の所有者に対し、情報を蓄積し、処理し、再生しもしくは移転することができる自動システムに関連する、または類似の装置、機械もしくは方法に関連するその著作物の使用について、この法律にもとづいて提起される訴えにおいて裁判所が適用されると判断し、かつ解決する一九七七年十二月三十一日に施行されている法律（著作権法または州のコモン・ローもしくは制定法であるかを問わない）のもとで著作物に与えられる権利よりも大きいまたは小さい権利を与えるものではない」（第一一七条）（第一一七条の上記の文言は一九八〇年に廃止され、新しい規定がもうけられた。この新しい規定が本件の問題に適用されるという主張はなされていない）

土井輝生氏の略歴 大正15年9月5日生れ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了、その後32年まで米国へ留学ミシシッピー大学、ハーバード大学で法学を勉学、33年早稲田大学に勤務、現在は法学部教授（国際私法、工業所有権法）。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

被告は、この規定によって、当裁判所は、ROMチップが著作権法にいう「複製物」（copy）であるかを決定するにあたって一九七八年一月一日以前に存在した法律を適用しなければならない、と主張する。White-Smith Publishing Co. v. Apollo 事件（209 U.S. 1(1908)）の判決によって確立された法原則のもとで、被告は、そのように考えることはできないと主張する。他方、原告は、第一一七条は、ROMチップが「コピー」であるかを決定するにあたって一九七八年以前の法律を適用することを要求するものではない、と主張する。さらに、原告は、現在までできた証拠によると、被告はプログラムの聴覚的またはプリントされたディスプレーをコピーしたのちこれをチップにインプリントしてROMチップのコピーを作った可能性がある、と主張する。最後に、原告は、一九七八年以前の著作権法によって当裁判所はROMチップが著作権法にいう「コピー」であると認定することができる、と主張する。当裁判所は、原告の最初の二つの主張によって説得されるから、最後の問題に触れる必要はない。

第一に、第一一七条は、一九七八年以前の法律の適用を命ずるが、これは著作権法第一〇一条および第一〇二条には適用されない。したがって、この形態のプログラムに著作権を与えて保護することを認めることはあきらかである。立法の沿革を見ると、この解釈を確認することができる。House Report No. 11476. at 116.

第一一七条は、著作権保護の範囲にかんする第一〇六条から第一一六条および第一一八条だけを修正するものである。被告は、その準備書面において、正しく、議会が、この方法で固定したコンピューター・プログラムに著作権を付与することを認めながらそれになんらの保護も与えないという意思であったと解することは、「道理にかなわない」と述べている。しかし、当裁判所は、ROMチップが「コピー」であるかを決定するにあたって、一九七六年法の第一〇一条と第一〇二条ではなく一九七八年以前の法律を見なければならないという被告の結論には同意しない。反対に、当裁判所は、一九七六年著作権法の第一一七条において、議会は、適法に取得した著作権のある資料のコンピューターへのインプットに関連する問題だけを処理する意図をもっていたと確信する。

立法の沿革および第一一七条の改正を見ると、議会が処理しようとしたのは著作権のある著作物がコンピューターにインプットされるときの著作権者の権利の問題であったことがあきらかである。下院の報告書は、「著作権のある著作物のコンピューターによる使用」についてどう対処すべきかについて議会が確信をもっていなかったことを示している。House Report No. 1476, at 116. さらに、第一一七条が一九八〇年に改正されたとき、新しい規定は、コンピューター・プログラムのコピーの正当な所有者がそのプログラムをコンピューター・システムにインプットすることができる限度を定めた。P.L. 96-517, 94 Stat. 3015, 3028-29. もっとも重要なのは、第一一七条の最初の規定が著作権のある資料をコンピューター・タイプのシステムに「関連して」使用することについて定めていることである。

これらのすべての証拠によって、当裁判所は、一九七六年著作権法第一一七条の原規定が書物、雑誌、コンピューター・プログラムなどの著作権のある資料をコンピューターにインプットする問題を目的としていたと確信する。これは、だれかがシリコン・チップに固定されたコンピューター・プログラムをコピーする抜け穴を定めることを意図するものではなかった。これは、適法に著作権を付与されたコンピューター・プログラムがインプリントされたシリコン・チップの無断複製について定めたものではなかった。このような複製は、著作権のあるプログラムのコンピューターに「関連する」使用ではない。これは、チップをコピーすることにすぎない。その他の解釈をとることは、コンピューター・プログラムに著作権を付与する理論的可能性をほとんど無意味にするものである。2 Nimmer on Copyright §8.08 at 8-106.3—8-106.4 参照。

当裁判所は、他の地方裁判所が違った判決をくだしていることを認める。Data Cash Systems, Inc. v. JS & A Group, Inc. 事件（480 F. Supp. 1063 (N.D. Ill. 1979)）。しかし、控訴裁判所は、同じ事件について、いずれの当事者も地方裁判所の判決理由にもとづいて問題について書面で述べまたは弁論しなかったことを指摘し、地方裁判所の判決の本案について判断するものではないことをはっきり述べている。Data Cash Systems, Inc. v. JS & A Group, Inc. 事件（628 F. 2d 1038, 1041 (7th Cir. 1980)）。さらに、第七巡回区控訴裁判所が下級審判決を確認した根拠は、黙示的に地方裁判所の裁判官が依拠した理論を否認するものであると考えることができる。2 Nimmer on Copyright, at 8-106. 3 n. 18. 当裁判所は、イリノイ州の連邦地方裁判所の理由に従うことを強制されない。また、当裁判所は、同地方裁判所の判決の根拠を認めるものでもない。

この請求棄却の申立てを却下するもう一つの理由がある。シリコン・チップの直接の複製にかんする被告の主張がなにであれ、原告は、証拠によって、チップはまず問題のプログラムの視覚的ディスプレーまたはプリントアウトを作って、そのディスプレーまたはプリントアウトのコピーを作り、さらにそのプログラムをシリコン・チップにプリントして複製されたことがあきらかである、と主張する。この複製の理論は、訴状に述べられている行為にはいる。訴状は、たんに、原告のROMチップにインプリントされたプログラムが被告のROMチップに複製されたと述べているだけである。この無断複製が立証されるならば、プログラムの視覚的にディスプレーされたコピーの無断複製が連邦著作権法の適用範囲にはいることはあきらかである。

これらの理由から、請求棄却の申立てを却下する。

解説

本件は、アメリカ合衆国の一九七六年著作権法のもとで、著作物であるコンピューター・プログラムを格納したROMが有形の表現媒体への著作物の固定物であり、かつ、これを他のROMにコピーすることは「複製物」（copies）への複製であると宣言した最初の判例である。

合衆国の著作権法は、憲法上の制約から、「書いたもの」（writings）だけを保護することができる。したがって、一九七六年著作権法は、著作物が保護をうけるには「有形の表現媒体に固定」されていることを要求する。裁判所は、プログラムを入れたROMが著作物であるプログラムを有形の表現媒体に固定したものであることを確認した。

第一〇二条(a)は、「著作権保護は、この法律に従い、現在知られている、または将来開発される有形の表現媒体であって、それから直接にまたは機械もしくは装置の助けを借りて知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるものに固定されたオリジナルは著作物に存在する。」と規定し、種々の著作物を例示している。

第一〇一条は、「固定された」（fixed）の語を、「著作物は、著作権者による、またはその許諾にもとづく複製物（copy）またはフォノレコードへの具現が、一時的な持続期間以上の期間にわたって、それを知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるほど十分に永久的であり、かつ安定しているとき、有形の表現媒体に『固定された』ものとする。」と定義する。

第六条は、著作権所有者は「著作権のある著作物を複製物（copies）またはフォノレコードに複製（reproduce）する」排他的権利を有すると規定する。本件では、原告のプログラム著作権を複製する権利が侵害されたのである。裁判所は、プログラムを入れたROMが著作物の複製物（copies）であることを確認した。第一〇一条は、「複製物」（copies）の語を、「著作物が現在知られまたは将来開発される方法によって固定されたフォノレコード以外の有体物で、それから、直接に機械もしくは装置の助けを借りて、その著作物を知覚し、複製しまたはその他の方法で伝達することができるものである。」と定義する。

一九七六年の著作権法は、このように新技術がもたらす著作権問題に対処することができるように弾力的に起草されていることに注意すべきである。

著作権法第一一七条が本件とは関係がないことは、判決のなかで十分に説明されている。

SEGA® Exciting 3-D Game Debut

SUBROC-3D
サブロック-3D

ゲーム史上初の快挙！ ついにベールをぬいだ世界初の
3-DIMENSIONAL VIDEO GAME
立体ビデオ・ゲーム

プレイヤーをとりこにする迫真の立体プレイ
海と空から猛攻してくる敵を撃破し、司令艦を追え！
ダイナミックな戦闘場面が自由に
えらべるデュアル・シーン方式
まったく新しいシステムを採用した
画期的立体ビデオ・ゲーム。
いま注目のデビュー

"サブロック－3D"は株式会社セガ・エンタープライゼスと松下電器産業株式会社との共同開発による世界初の立体ビデオ・ゲームです。

アップライト・タイプもあります

1．ミサイルをうまくよけて敵UFOを撃破！

2．UFO編隊が現われ波動ビームを発射！

3．海中には敵潜が現われ次第に接近！

4．プレイヤーに向って次々と襲い来るUFO！

5．バリヤーに守られている敵司令艦を撃破せよ！

1台で両替とメダル貸出しができるマルチ・ホッパー式ディスペンサー！

SEGA® セガ・両替機
NEW DISPENSER (セガ・ニュー・ディスペンサー)

新500円硬貨にも対応

●完璧でスピーディーな紙幣識別機
高精度を誇る新機構の紙幣識別機は、瞬時に紙幣を識別。勿論、ニセ札、類似品等の不正使用を完全にシャットアウトします。

●簡単でスムーズな紙幣投入
紙幣投入は千円札、五百円札、ともに表、裏、長手4方向に受け入れますので、利用者にとまどいがありません。

●ひとめでわかる作動状況
6種類のイン・アウトメーターにより両替、及びメダルの貸出し状況がひとめでわかりますのでメンテナンスが非常に楽になりました。

●メモリー・バックアップ方式で利用者とのトラブルを解消
作動時に万一、停電、電源切等があっても両替の残数を表示しますので利用者とのトラブルが防げます。

●デジタル・エラー・メッセージで異常個所をすばやく発見
コイン切れ、コインシュート・トラブル等、万一作動に異常が出た時、その個所をデジタル表示しますので、すばやく対処できます。

●組合せ方いろいろのマルチ・ホッパー
高性能ホッパーを2個内蔵しておりますので、いろいろな組合せが出来、ご希望にマッチした使い方が出来ます。

(組合せ例)
標準仕様

両替
¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡ ¥50×2枚

→ オプション仕様（ホッパー別売）

¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡ ¥10×10枚

¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡ メダル×5枚（メダル貸出）

（メダル貸出枚数は任意に変えられます）

盗難防止警報装置付

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話06(334)5331(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代表)

あなたの運勢を占います。
ジュピターコンピューターウラナイ

螢光表示管
最新システム螢光表示管（カタカナ、アルファベット、数字を同時に表示）により操作手順が指示されるので、誰にも操作が簡単に出来ます。又、イルミネーション効果もバツグンです。

①性格・健康②学業・進路③仕事・適性④金銭・ギャンブル⑤愛情・セックスの5項目を占います。占いたい項目番号のボタンを押すだけで自由に選択できます。毎週データが変わります。

ジュピターは他のゲーム機に比べ高回収率でしかも波が少なく、安定した売上げが得られる不況に強いニュー・マシンです。又、占有スペースが小さいのも魅力です。

人気抜群

不況、好況の新鋭機!!

新登場！

RED SELECTOR

シャッターを開ければ五色のカラーパネル！チャーリーの行く手を邪魔するものは!!

レッド・セレクター
スリルの連続！

(特徴)
○コントローラーでチャーリーを動かして押しボタンでシャッターを開けて行きます。
○青いバイキングの時、チャーリーを体当りさせると得点になり変身して黄色くなった、バイキングやモンスターに当るとアウト！
○時々点滅するシャッターはブラックホール。
シャッターを開けたらすぐに移動しないと落ちてアウト！
◎ブラックホールの使い方
ブラックホールにバイキングやモンスターを誘い込んで落とすと得点になります。
○ハートやベルは最高得点のパネル表示
○カエルは進む方向のオープンパネルを自分と同色に変え、又隠れている同色のパネルも開いて行きます。
カエルは4色、赤ガエルが最高得点！
○1パターン毎に10,000点取らないと、次の面には進めません。
○時間経過と共に降りて来るタイムシャッターには気をつけよう。

THE KARATE

ザ・カラテ

海外テレビに再登場
逆転上昇始まる。

Rougien
ルージ

"ルージュアン" ゲーム内容
○画面　V方向スクロール方式
○操作　8方向レバー1つと発射ボタン1つのみ。
①スペース・シャトルの打上げ基地
3.2.1.0とカウント・ダウンしてスクランブル発進するスペースシャトル。
②宇宙
月をバックにサブロケット、メイン・ロケットを切り離すスペースシャトル。
③突然！現われるルージュアンの宇宙母船"スペーストレイン"がレーザー砲で一斉砲撃を開始！
その甲板上をすれすれに上昇したり降下しながら敵レーザー砲を破壊して行くスペース・シャトル。
④しかしスペース・シャトルは母船内に吸い込まれて、内部の回廊でUFO軍団の攻撃に合う。
⑤宇宙
無事回廊を脱すると別のUFO軍団との戦闘に移る。UFO軍団を撃破すると別の"スペーストレイン"カーが現われて、レーザー砲と宇宙機雷を発してシャトルに襲いかかる。
再度、母船内でUFO軍団との戦闘に入るスペースシャトル。やがて、回廊内から脱したシャトルの前に、立ちはだかるのは土星をバックにアメバーボムを発射して来るルージュアンの不気味な姿！
⑥シャトル対宇宙魔神ルージュアンの凄絶な戦いが展開する！
⑦立体感ある画像とサウンドで臨場感溢れるニューマシン"ルージュアン"はいよいよ8月新発売。

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the Worldwide Distribution of the Newest in Leisure System

本　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181　TEL 03(455)6511(大代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106　TEL 06(647)4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル　TEL 052(732)2611(代表)

アタリ社の親会社、ワーナー・コミュニ社の

ロス会長がトップ

米誌Forbesの企業経営者所得番付で

米国の総合雑誌「フォーブス」（フォーブス社発行、隔週刊）の特集記事〝米国企業経営者所得番付〟によると、八一年の第一位はアタリ社の親会社のワーナー・コミュニケーションズ社（WCI）のスチーブン・ロス会長となり、娯楽産業が現在どれほど発展してきているかを示した。

この特集は米国の企業経営者自身の所得、つまり給与、ボーナス、株式配当などの個人所得をもとに、上位七百九十八人分をリストアップしたもので、同誌六月七日号に掲載された。なおここでいう「経営者」とは正確にはチーフ・エグゼクティブ・オフィサー（最高経営責任者、略称CEO）で、企業によってはCEOは会長であったり社長であったりする。

この所得番付で第一位となったWCI社ロス会長は、二千二百五十五万ドルの所得となり、これは新記録となった。内わけとしては株式配当が千九百四十二万ドルと全体の八六%を占めているが、これは同社の株式配当率が、子会社アタリ社の高利益のために二倍にはね上ったことが理由にあげられている。

ロス会長に続き、第二位には玩具スーパーのトイザラス社ラザラス会長が並んだ。娯楽（ゲームから映画、レコードなど）産業を拠点とするWCI社と、玩具スーパーのトイザラス社の各CEOが上位を独占したことにより、〝フォーブス〟は〝今や自動車や石油ではなく娯楽産業が急速にのし上ってきた〟と断定している。なおロス会長は五十歳、WCI社での経歴は二十年（CEOとしても二十年）で、主業務はファイナンス（財務）。

バリー社のミューレーン会長は205位

ロス会長以外でAM業界関連分は次のとおり。

セガ社グループの親会社であるガルフ&ウェスタン・インダストリーズ社のブルードーン会長は八一年度個人所得百四十三万ドルで四十五位。五十五歳で同社に二十六年間おり、CEO歴は二十四年。バリー社のミューレーン会長は七十五万ドルで二百五位。五十歳で勤続九年、CEO歴二年。ウォルト・ディズニー社のウォーカー会長は四十六万ドルで四百二十二位。六十六歳で勤続四十四年、CEO歴五年となっている。

ニューヨーク州でアーケードに対し

大幅規制法案

もとはと言えば業者側のズサンさ

ニューヨーク州の小さな町ロッテルダムでアーケードゲーム規制の動きがあって、それはある程度緩和されたものの、調査を進めているうちにニューヨーク市内のオペレーターの半分が営業免許税を払っていないことが判明するなど、オペレーター側に問題があるとの意見が強まり、ついには大幅規制案が一斉に州議会に提案されることになった。

ロッテルダムで当初持ちあがったアーケードゲーム規制の原案は、十六歳以下の子どもに学校の時間帯（スクール・アワー）はTVゲームをさせない、というもの。地元の業者サイドで懸命の訴えを行なったところ、結局「年少者を、スクールアワーと午後十一時以後の深夜にはゲーム場に入れさせないこと。また十二歳以下の子どもに関しては大人が必らずついていることを要すること」で結着がついた。

しかしこの件で行政側が調べを進めているうちに、業者が本来納めるべき営業免許税を払っていないことが判明、ロッテルダムでは一台あたり百ドルのライセンス料を徴収することになった。一方、ニューヨーク市では以前から一台五十ドルの営業免許税がかけられているが、ロッテルダムの流れから調べているうちにニューヨーク市内の業者の半分がこれを納めていないことが判明し、大きな問題となった。しかもさらに実態調査したところ、マリファナやコカインの所持者が出入りしている場所が三分の二もあった。その他さまざまに問題点が指摘されるに至った。これらは今春起ったことなのである。

四月に入ってニューヨーク州（市だけの問題ではなくなった）は五件にわたるゲーム場規制条例案を検討することになったが、いずれの条例案もかなり厳しいものなので大問題に発展しそうである。しかし、もとはと言えばゲーム場のオペレーターがずさんな管理、経営をしていたから（実態調査の結果が州当局にはある）なので、いささかやっかいなことになる見込みだ。

検討中の五件の条例案は次のとおり。(1)各ゲーム機にだれもが見えるようゲーム料金のカウンターを付け、カウンターに基づきオペレート収入の二五%を州税務局に納めること。(2)ゲーム機一台あたり二百五十ドルの営業免許税を納めること。(3)十二歳以下の子どもを大人の同伴なしにゲーム場に入れること、また十六歳以下の子どもを大人の同伴なしに学校のある日（スクールデー）の午後三時以前にゲーム場に入れることは違法行為とする（遊園地のそれは除外する）。(4)常設のゲーム機には五十ドル、シーズンだけ運営するゲーム機には二十五ドル、登校サービス基金に当てる税金として納めること。(5)以上とは別にすべてのゲーム機一台あたり七十五ドル、五台以上設置の場合は二百ドルの特別税を納めること。

TVゲームを組合わせたフリッパー

画期的な「ケーブマン」

ゴットリーブ社から発売

昨年シカゴで開かれたAMOAエキスポ81で発表された、米国ゴットリーブ社（本社イリノイ州ノースレイク、ボイド・ブロウン社長）の「ケーブマン」がこのほど米国で発売となった。

「ケーブマン」は恐竜と人間の闘いをテーマとしたもの。フリッパーとTVゲームを組合わせた画期的なゲーム機であり、発売が期待されていた。ゲームは通常フリッパープレイで進めていき、プレイフィールド上部のホールにボールが入るとフリッパープレイは中断し、TVゲームに移る。TVゲームモニターはプレイフィールド上部中央にあって、ゲーム内容は洞穴（ケーブ）を抜け出すというメイズゲーム。プレイヤーは手前にあるコントロールレバーを操作して、ケーブマンをうまく脱出させるとTVゲームは終了（得点は加算される）、フリッパープレイが再開される。

独特のキャビネットも注目されている。

CAVEMAN (Gottlieb)

スペインではスロットなどの

AWP全面禁止

昨年の大幅緩和から急転して

スペインでは昨年八月以来AWP（風営遊技）機の制限が大幅緩和され約十万台もの市場が形づくられたが、五月上旬になってAWP機は全面禁止という事態に急転、業界側はまっ青になっていると伝えられている。

欧州業界筋の情報によると、スペイン政府は五月八日、法改正を突如行ない先ほどまで許されていたAWP機を全面禁止した。これは業界側がまったく予期していなかったもので、突然の禁止令に業界側は混乱と落胆を隠すことができない、と言われている。

スペインではゲーム機を、アミューズメントマシンの「A類」と、制限つきのギャンブル機「B類」と、カジノ用ギャンブル器機の「C類」に区分されており、昨年八月にB類が大幅緩和され、ギャンブル志向の強い業者を喜ばせた。この大幅緩和で一時は四十万台とも言われた市場が突然開けたわけだが、実際には五万ないし十五万台のAWP機市場として、スペインのAM/ギャンブル業界に活気を与えた。AWP機の多くはスロットマシン、ビンゴその他でペイアウトの基準は英国のAWP機とよく似ている（本紙第181号参照）。

今回の措置はB類を全面禁止するもので、B類に関与した業者は手痛い打撃を受けるのは必至と見られている。しかし一方では全面禁止令ではあるが、既存のB類機については今年末まで設置が許されているのかも知れないという、あいまいな説もある。またこのB類全面禁止にともない、A類に関しても子どもが遊ぶことを禁じている、との説もある。

米国遊園地のシックスフラッグ社

81年決算も好調

バリー社はいい買物をしたと評判に

米国の遊園地チェーンであるシックスフラッグ社（本社ロサンゼルス、ネッド・デウィッツ社長）は今年一月に、ペン・セントラル社からバリー社へと持ち主が替ったが、八一年度の決算状況も好調であり、バリー社はいい買物をしたと話題になっている。

シックスフラッグ社は全米に六つの遊園地と二つのワックス・ミュージアム（ロウ人形館）と約五十ヵ所のゲーム場を持っている。このうちゲーム場については同社の子会社であるシックス・フラッグ・アミューズメントセンター社が直接経営している。今回の買収によりゲーム場関係はバリー社の子会社であるアラジンズ・キャッスル社が引き継ぎ、遊園地関係はバリー社の中のシックスフラッグ部門となった。

買収される直前のシックスフラッグ社の八一年度決算は売上高が二億六千八百万ドル（前年二億三千七百万ドル）で三千百万ドルも増え、税引前の利益は四千六百七十万ドル（同二千八百七十万ドル）と六三%も増加している。伝えるところでは、この好業績会社をバリー社は一億四千万ドルという（安い！）値段で買いとったのである。

シリーズ③

全国の喫茶店におけるメダルゲーム機、TVゲーム機

都道府県別の 機種別設置台数

昨年10月末 警察庁調査

アミューズメント通信社編

管区	区分／都道府県	営業所数	機種別台数									
			回胴式	回転式	電光点滅式	ルーレット	ピンボール	テレビゲーム機 インベーダー型式のもの	テレビゲーム機 その他のもの	テレビゲーム機 計	その他	合計
北海道	道本部	491	19	8	17			890	336	1,226	33	1,303
	旭川方面	211						320	115	435	21	456
	釧路方面	221	6		22		2	356	96	452	7	489
	北見方面	166						402	126	528		528
	函館方面	141						324	17	341		341
	計	1,230	25	8	39		2	2,292	690	2,982	61	3,117
東北	青森県	415	23		9			725	218	943	43	1,018
	岩手県	209			12			259	191	450		462
	宮城県	71	11	4	17	1	1	333	37	370	2	406
	秋田県	184						380	153	533	1	534
	山形県	232	5		1			502	140	642	5	653
	福島県	480	19	12	54		1	932	220	1,152	39	1,277
	計	1,591	58	16	93	1	2	3,131	959	4,090	90	4,350
	警視庁	2,504	7	11	67			6,274	1,873	8,147	51	8,283
関東	茨城県	266	2	8	4			554	194	748		762
	栃木県	217						419	150	569		569
	群馬県	169			102			234	32	266		368
	埼玉県	266						633	189	822	1	823
	千葉県	528	1	4	16	3	6	1,244	236	1,480		1,510
	神奈川県	342	10	7	7		6	645	366	1,011	16	1,057
	新潟県	467						698	310	1,008		1,008
	山梨県	100		2	5			252	36	288		295
	長野県	543						908	364	1,272	136	1,408
	静岡県	561		1	6			862	218	1,080	27	1,114
	計	3,459	13	22	140	3	12	6,449	2,095	8,544	180	8,914
中部	富山県	371						562	297	859	33	892
	石川県	235			6	2	5	387	144	531	2	546
	福井県	507	1	2	2	8		737	281	1,018	24	1,055
	岐阜県	1,000	1	3	2	7	1	1,148	725	1,873	34	1,921
	愛知県	2,059	2	2	4	3		2,583	1,296	3,879	348	4,238
	三重県	1,075			23			1,382	541	1,923	268	2,214
	計	5,247	4	7	37	20	6	6,799	3,284	10,083	709	10,866
近畿	滋賀県	208	2	5	9	2		343	52	395	2	415
	京都府	481	25	9	21			667	306	973	4	1,032
	大阪府	2,753	13	34	361	1		4,114	1,650	5,764	180	6,353
	兵庫県	519	103	24	48	8	97	1,061	503	1,564	46	1,890
	奈良県	185	16	15	5			265	142	407		443
	和歌山県	611	3	15	24	17	3	1,050	494	1,544	1	1,607
	計	4,757	162	102	468	28	100	7,500	3,147	10,647	233	11,740
中国	鳥取県	328	5	4	5		11	638	185	823	11	859
	島根県	280		3	2	1	4	411	216	627		637
	岡山県	686	21	4	41	7	17	1,379	409	1,788	196	2,074
	広島県	1,068	1	2	2	2	2	2,050	627	2,677	4	2,690
	山口県	224		8		1	51	355	175	530	3	593
	計	2,586	27	21	50	11	85	4,833	1,612	6,445	214	6,853
四国	徳島県	546	1	9	21	1		1,074	373	1,447	15	1,494
	香川県	342	5	19	34		2	568	255	823		883
	愛媛県	544	11	14	20	2		862	246	1,108	108	1,263
	高知県	526		6	12	3	6	509	343	852	22	901
	計	1,958	17	48	87	6	8	3,013	1,217	4 230	145	4,541
九州	福岡県	740	1	3			13	1,612	356	1,968	54	2,039
	佐賀県	150			4			218	60	278		282
	長崎県	407			10			517	214	731	126	867
	熊本県	162						237	102	339	18	357
	大分県	230			3			484	130	614		617
	宮崎県	215			30	2		316	232	548		580
	鹿児島県	357		4	2			578	189	767	2	775
	沖縄県	132	6	8	19	3		126	93	219	10	265
	計	2,393	7	15	68	5	13	4,088	1,376	5,464	210	5,782
合計		25,725	320	250	1,049	74	228	44,379	16,253	60,632	1,893	64,446

話題のマシン

パチンコ式プライズマシンの
スペーストラベル
カトウ製作所から発売

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）からアーケードゲーム機「スペーストラベル」が六月初旬から発売されている。

これは地球から火星への宇宙旅行をテーマとしたパチンコタイプのプライズマシンで、ゲームはタイマー制。

硬貨（一回十円と二十円の切替可能）を投入すると盤面中央部のデジタル表示が点滅し、プレイ時間が決定される（十秒、十五秒、二十秒の三段階がある）と同時に「スペーストラベル・ゴー」の声が出る。次にパチンコにより盤面の約十個ある穴に球を打って入れていく。盤面の左下に地球、右下に火星があり、地球から火星へ半円を描いて宇宙船が九個並んでいる。球が一個入るごとにその宇宙船が電光点滅により一つずつ火星に近づいていき、初めに表示された時間内に十個の球が入ると火星へ到着し「キミ、おめでとう」の声とともに景品のカプセルが出てくる。

定価四十一万八千円。

スペーストラベル

独特のキャビネットシリーズで
TVゴルフ
タイトーから「TBバーディーキング」

㈱タイトー（本社東京　コーガン社長）からTVゲーム機「TBバーディー・キング」が六月下旬から発売となった。

これはゴルフをTVゲーム機化したもので、ボールスイッチを操作する。二人用の場合はホールに遠いほうのプレイヤーから交互にプレイする。

ショットはボールスイッチを回して行なうが、画面下部に表示されたタイマーがゼロになる前にショットしないと、自動的にショットされてしまう。グリーン上の旗が風になびいている時、ボールはその方向に影響されて飛んでいくので注意。

また画面内に十本前後ある白いクイを越えるとOBとなり二打追加され、もとの位置から打ち直しになる。ボールが池に落ちた時は一打追加され、池の縁から再度打ち直す。ゲーム中に鳥が飛んできてボールを落としたり、移動させたりして邪魔をすることもある。グリーンにオンすると画面がアップになるが、フックやスライスをする芝目があるので、芝目を考慮してショットする。こうして第一打目からカップインまでショットしていくが、パーの三倍のストロークに達してもカップインできない場合はギブアップとなり、自動的に次のホールに移る。

一ゲームで三ホールまでプレイできるが、パーで一ホール、バーディーで二ホール、イーグルで三ホール、アルバトロスで四ホールが追加され、ホールインワンで九ホールまでプレイできる。

なおキャビネットは同社「ストライク・ボウリング」と同じで、高さの調節が可能など特殊な設計によるものを採用している。また同社ではこの種キャビネット使用のTVゲーム機は製品名に「TB（テーブル・ボールコントロール）」を冠して呼ぶことにしている。

定価は20インチテーブル型で五十八万円。

TB　バーディー・キング

信水のバッテリーカーで
ぬいぐるみ シリーズ
アクリル素材を利用

子どもたちに親近感のある動物のぬいぐるみを採用したバッテリーカーが信水貿易㈱から発売されている。

これは同社「チビロコ」「コンボイ」「キャタピラ」の各シリーズに続く「ソフトアニマル・シリーズ」のバッテリーカーで、「ワンチャン（四種類）」「パンダ」「ゾウ」「ブタ」「ウサギ」「バンビ」の九種類がある。

動物のぬいぐるみの背にまたがって乗り、作動中は各機種とも首と尾を前後に振りながら、電子擬音によりその動物の鳴き声が出る。作動時間は九十秒（切替可能）で一人乗り。

本体はFRP製。ぬいぐるみは特殊加工によるアクリル系の耐久力に富んだ素材を使用しており、取りはずして（腹部にファスナーが付いている）クリーニングすることが可能。また各機種とも本体が共通で新しい（または別の）ぬいぐるみと着せ替えることもできる。ちなみにぬいぐるみはベスト稼動で約二年間使用可能という。

定価は各機種とも三十五万円。

"ソフトアニマルシリーズ"。のうち3機種（左から「パンダ」「ワンチャン」「バンビ」）

話題のマシン

注目の立体TVゲーム機、セガ社の
サブロック3D
改良加えていよいよ発売へ

キャラクターの立体的拡大移動や遠近移動の制御などハードとソフトの技術を駆使した世界初の立体画像を採用したTVゲーム機「サブロック－3D」（コックピット型）が、さらに改良が加えられていよいよ㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）から発売される見通しとなった。

これは同社と松下電器産業㈱との共同開発によるもので、特殊構造のスコープとTVモニターに映し出される画面に立体感を生む仕組み（本紙第184号で紹介）がある。プレイヤーはスコープを両眼でのぞき込み、レバーとハンドル、発射ボタンを操作する。

ゲーム内容は海戦と対空戦の二場面があり、それぞれ攻撃してくる敵を撃破していくが、二場面はハンドルを回すと自由に移動できる（画面は全体画面の一部になっており、ハンドルで上下、レバーで左右に移動する）。海戦シーンでは敵艦隊が、対空シーンではUFO軍団が攻撃してくるので、スコープを移動させ照準を合わせて発射ボタンを押すと撃破できる。その際、敵攻撃弾が照準内に入るとプレイヤー側が破壊されるので、接近する前に撃破する。最後にバリヤーに守られた司令艦が現われるが、このバリヤーの中心部を撃つと破壊でき、次のラウンドへと進む。なおスタート時に表示された一定点数がゲーム進行とともに減っていき、司令艦を撃破した時の点数がボーナス得点として加算される。三回撃破されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。なお魚雷推進音、敵機飛来音などサウンド効果も満点。

七月上旬から発売予定で定価百十八万円（20インチカラーモニター使用）。

サブロック・3D

エスコ貿易からスポーツもの
リンボーダンス
棒を引くバープリング

体力を使うという要素を採り入れたスポーツ性のあるアーケードゲーム機「リンボーダンス」「バープリング」が㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）から発売されている。

両機種とも同社と宝化学㈲との共同開発によるもので、この種ゲーム機が六機種発表されているが、そのうちの二機種。

「リンボーダンス」は文字通り棒の下を踊りながらくぐり抜けるリンボーダンスをゲーム機化したものだが、同機は棒ではなく赤外線の下をくぐり抜けて体の柔軟度を試すもの。左右両側に柱があり、右の柱に八段階のボタンがついている。硬貨投入後、挑戦したい高さのボタンを押すとその高さのランプが点灯する。そこで体を後ろに反らせてうまくくぐり抜けていく。バックの盤面には挑戦した高さ（センチ）と挑戦回数（切替可能）がデジタルにて表示される。

定価百二十八万円。

「バープリング」は棒引きをテーマとしたもので、硬貨を投入して盤面中央部から出ている棒を手前へ力いっぱいに引っ張る。盤面にはウサギや牛など六種類の動物が描かれ、引っ張る力に応じた力を持つ動物が電光表示され、引っ張った最大の力がキログラムでデジタル表示される。

定価九十八万円。

バープリング

リンボーダンス

関東娯楽からバッテリーカー
スーパーカーを モデルに
大倉産業との共同開発でリアルに

関東娯楽工業㈱（本社東京、中村哲社長）からバッテリーカー「ランチャーストラトス・ターボ」「ランボルギーニ・イオタ」が発売されている。

これは西独のスーパーカーをモデルにした同社"ドイツシリーズ"で、同社と大倉産業㈱との共同開発によるもの。

両機種とも仕様は同じで、実物のスーパーカーに忠実なデザインとなっている。足踏みスイッチにより停止時にはアイドリング音、走行時にはエンジン音の電子擬音が出て二種の音が自動的に切替わる。最高速度は毎時八㌔、作動時間は三十秒から百八十秒までの切替可能。

定価各四十四万五千円。

ランボルギーニ・イオタ

ランチャーストラトス・ターボ

TVゲーム著作権確立へ

―自民党・著作権問題プロジェクトチームへの陳情内容―

日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)が五月二十日、自由民主党・文教部会・著作権問題等プロジェクトチームに、TVゲームの著作権を立法面から確立するよう陳情した「陳情書」のほぼ全文である。

現在TVゲームの著作権がどの程度確立されており、コピー品の氾濫がいかに問題となっているかなど現時点での問題点を総合的にまとめたもので、わかりやすく格調高い文章となっている。

添付資料十八点の出所内わけは、①電波新聞、②〜⑦「ゲームマシン」、⑧⑭⑰日経産業新聞、⑨⑪読売新聞、⑩毎日新聞、⑪〜⑬朝日新聞、⑮⑯「JAMMA NEWS」、⑱「アミューズメント産業」となっている。

① 陳情の趣旨

当協会は、貴プロジェクトチームが貸しレコード業問題を主たるテーマとして、その問題解決のためにご研究、ご努力されていることを新聞等を通じて存じております。最近は貸しビデオテープ店の出現等、現行著作権法に関連して多種多様な新商売が現われております。

当業界におきましても、昭和四十八年に出現し、現在最も主要な商品となったビデオゲーム機のコピー問題があります。当協会といたしましては、ビデオゲーム機の表現する映像、効果音等が著作物に該当するとの明確な判断又は、著作権法における明確な規定を得たく、貴プロジェクトチームに直接又は間接のご援助を賜わりたく、ここに陳情する次第です。

② 陳情の理由

1 ビデオゲーム機及び当協会の説明

(1) ビデオゲーム機とは、一部ではテレビゲーム機とも称され、オブジェクトプログラムを固定した記憶素子ROM(リード・オンリー・メモリー)の装着されたコンピューターの一種であるPCB(プリンテッド・サーキット・ボード)の出力する電気信号が、テレビモニターのスクリーン上にアニメーション風の各種映像を表現し、かつスピーカーからは各種映像に合わせて効果音及び楽曲を発生させるタイプのゲーム機です。

ビデオゲーム機はアニメーション映画の一種と考えられますが、一般のアニメーション映画と異なるのは、プレイヤーの操作に応答して動く映像があって、その映像を通じ、プレイヤーがゲームに参加して楽しめるという点です。

(2) アミューズメントマシン工業協会とは、アミューズメントマシン(硬貨作動式の遊戯機械)の製造会社及び販売会社七十三社からなる正会員と、その部品メーカー等十九社からなる賛助会員により組織されております。市場に設置されている同マシンの約六〇%程度が協会員によって作られ、扱われており、さらにその内の八〇%程度がビデオゲーム機となっているのが現状です。

2 陳情に至った経緯

(1) 国内におけるコピー業

日本ではビデオゲーム機の表現する映像等が著作権法で保護されるか否か不明確であるため、生基板(配線がプリントされただけの基板でIC等の部品は一切組み込まれていない)製造業者とセット部品(オリジナルビデオゲーム機が使用している全電子部品と同一又は同一規格の部品のみをセットする)業者が販売している生基板と電子部品を購入して、それらを半田付けするだけの百社を越える家内工業的規模のコピー業者が横行し、コピー行為を続けております。この様な業者であるため、民事訴訟を提起すると会社を倒産させ、また別の会社を作ってコピー行為をするといった具合で、民事訴訟では根本的な解決は望めません。刑事訴訟について警視庁とも相談したのですが、確定判決がないと難しいとのことです。

現在確定判決を得るべく会員による数件の民事訴訟が継続中ですが被告の倒産も予想され、また仮に判決が得られるとしても四、五年は待たなければならず、その間のコピー行為を差し止めることが困難です。

(2) 国際問題への発展

現在、ビデオゲーム開発能力が最も優れているのは、日本のメーカーであり、その多くは、開発創作したビデオゲーム機を外国に輸出し、または外国の同業社に製造、販売ライセンスを供与して多くの外貨を取得しております。前述のコピー業者は、国内で販売活動しているだけでなく相当数のコピー品(PCBのコピー品がほとんど)を直接に又は間接に輸出しております。しかし、その実体と証拠を掴むのは極めて困難です。

アメリカに於いては、日本のメーカーからライセンスを受けた業者が、その権利の擁護のためコピー品輸入の差し止めを求めてITC(インターナショナル・トレード・コミッション)に提訴し、一部では輸入差し止めの決定が出されております。ところが、その対象となったコピー品を輸出している業者の半数位が日本のコピー業者であるため、この状態を放置すれば、国際的な信用問題にまで発展する恐れがあります。

尚、最近になってアメリカ及び一部の外国では、ビデオゲーム機の映像等が著作物であるとの判決、仮処分決定が多く出されております。(別紙1から8)

(3) 暴力団の介入

警察の度重なる努力によって資金源を断たれている暴力団が新たな収益源としてビデオゲーム機のコピー行為に目を付けないはずがありません。一部の暴力団関係者がコピー行為を始めたのです。ある暴力団関係者は、コピー行為及びその関連行為によって数億円の利益を得たとも言われております。

この暴力団関係者は、基盤をさらに確たるものとすべく、他から購入した実用新案権や商標権を駆使して、業界に圧力をかけており、また二、三の別の組織に属する暴力団関係者も新しく介入してきており、それら暴力団関係者が抗争事件を起すところまできております。著作権の確立があい味のままだと彼らに継続した収益源を与えることにもなりかねません。(別紙9から13)

(4) ビデオゲーム機の大衆性

最近は、パーソナルコンピューターがブームとなり、コンピューター関係の大衆誌も数多くみられ、各個人レベルでも新規な映像、効果音、楽曲を創作し、これをコンピューターの記憶素子にプログラムすることによって、テレビモニター及びスピーカーを通じてそれらを表現することが可能となっております。当業界で一昨年初めに人気を博したビデオゲーム機「平安京エイリアン」は、某メーカーが東京大学の学生の創作したビデオゲームを製品化したものです。

(5) 著作権法以外の法律による保護について

ビデオゲーム機が表示する映像を保護する可能性のある法律を考えると、著作権法の他に意匠法と不正競争防止法があります。

意匠法は物品の意匠を保護するものですが、ビデオゲーム機が表現する映像の様に連続的に変化して行く映像を保護するには、一件の出願に数万枚の絵又は写真が必要であります。また電源を切ると消えてしまう映像は、物品に該当しない可能性もあります。よって物理的にも理論的にもその映像の保護は不可能に近いと言えます。

不正競争防止法に関しては、ビデオゲーム機が表現する映像が同法の定める表示に該当するか否か疑問であり、またコピー品でも商標(又は題号)及び機械の外観を変え、出所を明示して販売されている場合、違法性がほとんどありません。更に、市場に出されて間もない周知とは言えないゲームについてコピーされた場合には、同法による保護は受けられません。

(6) 文化庁文化部著作権課の見解

当協会の一部会員は、昭和五十四年頃から著作権課に対し、ビデオゲーム機が表現する映像等が著作物として、著作権法第七十六条第一項に定められた第一公表年月日の登録を受けたい旨の申し入れを現在までし続けてまいりました。当協会といたしましても昨年九月著作権課を訪ねて事情説明をし、併せて資料を提出し、前記映像等が著作物であるとの見解及び前記登録を得たいと申し入れました。

著作権課では、ビデオゲーム機が遊戯者参加型であること、及び映像表現技術が新規であることを理由に、前記登録は暫く待ってほしいと、消極的な拒否をし、また著作物であるか否かの解釈については裁判所の判断が必要と、行政レベルでの解釈を拒否し続けてまいりましたが、先月前者の登録については、ビデオゲーム機の映像等を録画、録音したビデオテープを提出することによって認めるとの方針を明らかにしました。

当協会といたしましては、前記登録が権利の承認とならないため、コピー問題の解決には至っていないと考えてますが、一応少しの前進はあったと評価しております。

(7) 当協会の考え

当協会といたしましては、コピー問題解決のため日本、アメリカ、スペインのビデオゲーム機を主力商品とするメーカー八社を昨年三月一同に集めビデオゲーム製造会社国際会議を主催し、別紙15の共同宣言を採択し、さらにこの会議に集まった国内の四社は別紙16の共同声明を採択しました。この共同声明はその後当協会の理事会にて追認的に採択されました。(別紙14)

さらに昨年十月五日には、第一回会議に出席できなかった方々からの強い要望もあって、第二回ビデオゲーム製造会社国際会議を主催し国内十三社、外国二十社と、前回より多くの三十三社の参加を得て、前回の共同宣言を確認し、コピー業者と戦うことの意志の確認をいたしました。(別紙17から18)

当協会では、それらに基づいてコピー業者に対しコピー品の製造販売をしないよう、またコピー品を購入して設置営業している業者に対し、たとえ金銭的にマイナスであっても法的手段を講ずるよう会員を指導しております。さらに会員に、著作権法学会への入会を勧め、既に十二社の入会が決まりました。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.10

矢飛圓方

本の話 ②

《旅の思想》山崎昌夫ってのは、長部日出雄、井上ひさしと同じ昭和一桁最後の九年生れであるというのでごく気軽に、新書判であるということもあって軽い気持でとりあげたのだが、これは大変な本だったよな。

寄せかえす怒涛の前にという感じで、のっけから圧倒されちまった。

この人は野球で言えば攻守走と三拍子揃った好選手といったところだ。

社会科学から詩までホンモノの域という選手はそうざらにはいないぜ。

こういう本をみるとやはり少少気をいれて批評というものについても考えなおしてみたくなってくる。柄でもないがね。

三人の中で山崎昌夫だけはその人生が完結しちまっている。合掌。

山崎の人生ってのは、これはまさに昭和九年生れの（流行言葉(はやり)）で言えば"光と影"だ（光と闇ってやつが流行ったね）。

よく勉強してよくもこれだけつっ走ったものだとその読書量だけをみても、つい涙が誘われるようなものだ。

これからの開花がたのしみだという時にこの人はあっけなく"さよならだけが人生だ"とおっ死んじまった。

無理をしたんだなあ、重ねちゃならねえ無理を累累と積み重ねて、死にたくない、これから俺の本当の仕事がはじまるという無念残念の裡にこの人はどうやらついでに酒も飲み過ぎてしまい肝不全で別の世界へ移っちまった。

俺たちの世代には多いんだよな、これに似た場合がよ。

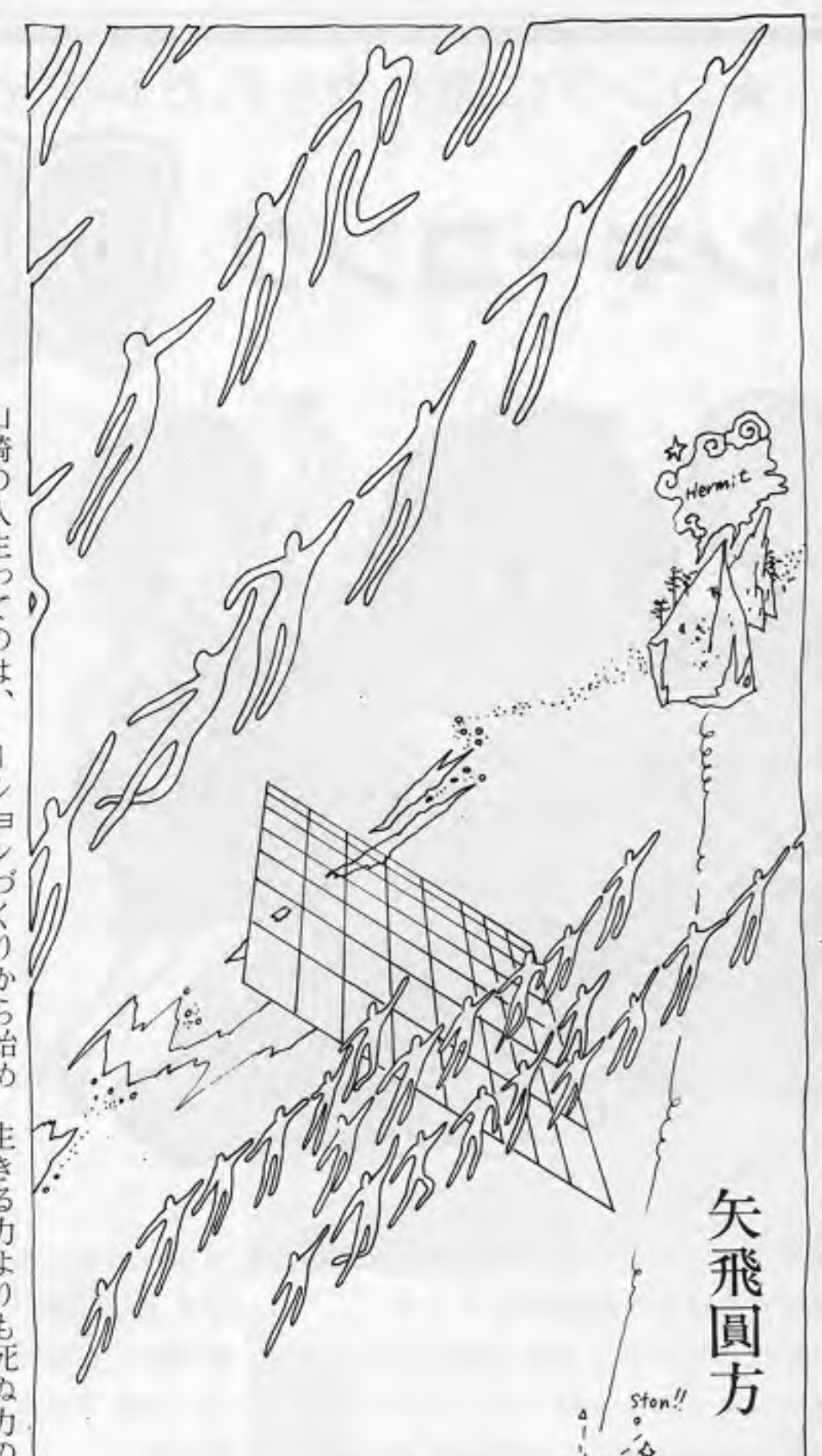
何とかしなくちゃとまず化粧で言えばファンデーションづくりから始める。これが江川でも手抜きをするという時代に、ひとつも手を抜かずにしこしこと生計(たつき)を立てるべき日銭を稼ぎながらその合間合間を縫うようにして巨大な建造物を夢みて、がっちりとその巨大なモノに見合うファンデーションをしこしこしこしことまあこれぐらいなら死ぬということはないだろうが巨大なモノのためにしこしこしこしこしこしこしこしこまだ足らねえだろうなあ、しこしこしこしこしこしこしこしこしこと、大体良いとおもうが、あれがあしこに載ったらあしこは一寸弱くねえかなあと言うのでもう十倍もしこしこが続き、一個所だけ基礎が不当に強くなりすぎると他の部分との間に奇妙な力がはたらき亀裂が入りそうになり、それに釣り合うように更に百倍もしこしこしているうちに、生きる力よりも死ぬ力の方が強くなり過ぎてしまってくるようだ。ついでといっちゃなんだが、心から、同じクラスであった。

Kにも合掌。大学を出て二十五年間近になる頃突然今迄のしこしこが実を結ぶというのか花開くというのか、その筋の売れっ子になって、朝は鹿児島TVに夜は北海道TVにそのまた次の朝は東京でオカミのTVにというスケジュールが続くなかで、ある日、Kは夜の北海道を終え、翌朝東京のオカミさんのTVに出るべく東京行の寝台車に乗り、翌朝寝台車で死体になっちまってたということだ。Kもこれからだったよな。他人をみたら「頑張って下さい」という奴が多くなったが、というよりも今や日本全国別れの挨拶がわりに馬鹿のひとつおぼえで「頑張って下さい」「ええ 頑張ります」とやりあっている阿呆な手合が充満してきたようだが、馬鹿も休み休み言えってんだよな。生きるってことは頑張ってることよ。いちいち常識になっているべきことを口に出して喋るな。そうでなくても仕様がないことばかりで全てが五月蝿過ぎるってのによ。

やはりあれだよな、何事も頑張る風潮が目立つ世の中では基本的な図式としては整然と隊列を組んで行進をする若い者よりも自由に個個のペースで舗道を歩きながらペーゼを交している若いもんの方がまだしもましだと言った加藤周一の言の有効性をここらあたりで頸く再確認をしておかなくちゃなるめえ。

さて、再確認ばかりのようで流石の拙者も一寸気がひけるようではあるが、批評についてちとばかし再確認しながら山崎の本を読んでゆこう。

かの丸山真男が《日本の思想》でふれていたのだが、日本の近代文学は「いえ」的同化と「官僚的機構化」という日本の「近代」を推進した二つの巨大な力に挟撃されながら自我のリアリティを掴もうとする懸命な摸索から出発した。

今風に解読すれば二項対立の定理ということになる。

――一方で、「限界」の意識を知らぬ制度の物神化と、他方で規範意識にまで自己を高めぬ「自然状態」（実感）への密着は、日本の近代化が進行するにしたがって官僚的思考様式とわたくしたち庶民（市民と区別された意味での）のもしくはローファー的（有島武郎の用語による）思考様式とのほとんど架橋しえない対立としてあらわれ、それが「組織と人間」の日本的なパターンをかたちづくっている。そうして日本における社会科学の「伝統的」思考形態と、文学におけるそれ以上伝統的な「実感」信仰の相交わらぬ平行線もまたつきつめれば同じ根源に帰着するように思われる――。

久米の仙人が女の白い太腿かその奥の黯い翳りかを瞥見したばっかりにその神通力を失って空中から地面へと墜落して行ったように花田清輝は吉本隆明の白い太腿によって神通力を失い、丸山真男もまた全共闘の黯い翳りによって地面にたたきつけられたとするのがかっての巷の界隈でのもっぱらの噂であったのだが時は流れ、時代は変ったのか、その剛直な吉本隆明までが江藤の淳公あたりにまで丁重なもてなしをしているかの感がするのは情ない。それともあれかえ吉本隆明よまさか花田清輝よりも江藤淳の方がまだしもましだとはまさかのことにそう本気でまじでおもいこんだりしてはいねえだろうな。少しばかりは心配しているぞえ。

そこで丸山真男の言にもどって、神通力を失ったとはいえ、先に引いたあたりはまったく、あたりきしゃりき、今の野党今の労働組合の動きすべて万般、丸山の説以上にどぎつくこれを拡大再生産してしまっとるわな。

そのことと山崎の本との関係はまた次ってことにしよう。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Gambling Machines Will be Kicked out From The 20th AM Show

During the period from September 30 till October 2, 1982, the Japan Amusement Machine Show will be held at the new Exhibition Hall of the International Trade Center, Harumi, Tokyo, as in last year. For the coming show, the promoters place special emphasis upon their policy – not to allow gambling machines, which seem to be illegal, to be exhibited. As with last year's show, the coming Amusement Machine Show will be held under joint sponsorship of the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), the Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA) and the Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO). In the next year, however, based on an agreement between the three associations, the JAMMA is said to sponsor the show independently.

In Japan there are an inundation of illegal gambling machines. This tendency has grown acceleratingly especially since last year. As a consequence, arcade game operators have been dealt a serious blow to their operation income, due to social criticism, decreased arcade goers, etc. According to an announcement made by the Police Agency, the number of arrests for illegal gambling by using gambling machines during the last six-month period has doubled when compared to that in the same period of last year. During 1981 (Jan. – Dec.), gambling machine gambling climinals were arrested at 490 locations. By category, coffee shops numbered 335, snack bars, 73, medal game parlors, 46, and other locations, 36. Of these, there are a conspicuously increasing number of medal game parlors that commit illegal operations, posing serious problems. The number of arrested persons reached 2,513, with 1,263 gambling machines seized as pieces of evidence. By category, the number of seized video gambling machines was 540 units, largest of all, followed by electric roulettes (283 units) and slot machines (229). In the area of video games, all illegal operators use those games which feature gambling, such as card games (poker, black jack, etc.) and race games (horse race). Mostly recently, it is said that many operators do not even use tokens – they convert the counter (score) into cash! Thus, those outsiders and organized criminals who are malignant enough to cling to and exploit the amusement business (they are also rumored to be utilizing a particular monthly magazine as their backbone), are disintegrating the Japanese AM trade by unauthorized copying of arcade video games. What's more, they are dealing a serious blow to the trade by committing themselves to illegal gambling video game operations.

In view of these circumstances, the NAO is advocating "Let's purge gambling machines!" This association, however, has not taken any concrete steps, and, naturally, has achieved no substantial results. Meanwhile, despite the fact that the JAMMA has manufacturers and distributors of gambling-machines, it passed a resolution to make every effort to eliminate unauthorized copying and also prevent gambling that uses gambling machines. Thereafter, the association inaugurated a committee for promotion of sound amusement with Kazuo Okada, president of Universal Co., Ltd. as chairman. The committee has discussed a variety of measures for effective elimination of gambling machines. As a comsequence, the committee worked out a plan to voluntarily control the manufacture and sales of gambling machines which are liable to be used illegally, and expel the members of the JAMMA, who manufacture or sell such machines. At a meeting of the board of directors held on May 21, they adopted the plan officially and decided to put it into practice. In the Japanese trade, it often becomes a problem after a rule has been made – whether a rule is a thing to be observed or not. Such being the case, we cannot say affirmatively that the said decision is fully put into practice. Masaya Nakamura, (president of Namco), chairman of the JAMMA, stressed that the JAMMA intends to press forward with its activities along the policy.

On May 21, the Show Committee, that undertakes planning & management of this year's AM Show, was inaugurated – although a little belatedly. As in the preceding years, this year's committee was also set up later than scheduled, due to the nature of the show that it is co-sponsored by the three associations. Recently, however, they have finally reached an agreement, starting the Show Committee. As a consequence, the committee consists of 6 members from the JAMMA, 3 from the JAPEA and 3 from the NAO, with Masaya Nakamura as chairman. At the first committee meeting, Nakamura asserted strongly that gambling machines shall never be exhibited at the coming AM Show, and his opinion was accepted unanimously. It is said that gambling machines, whose exhibition will be prohibited, will include those having more than 180 odds – those that cannot satisfy the criteria as stipulated by the Committee for Promotion of Sound Amusement (after careful research). Video gambling, slot machines and Bally bingos will fall within the prohibited category.

In Japan, however, there is no problem as long as gambling machines are operated in compliance with the "Medal Game Parlor Management Standards" (see the January 1, 1982, issue of *Game Machine*). Under the Standards about 2,000 medal game parlors are operating rightly in Japan by using many gambling-machines, such as slot machines and Bally bingos. Consequently, there are people who say that, if gambling machines, which are operated rightly, are to be expelled by getting mixed up with the wicked and cunning gambling-machine operations (many are video games) – so-called "grey area machines" – this might mean violation of the freedom of business as stipulated in the Constitution. What's more, the criterion – more than 180 odds – is a figure which even the Police Agency does not note, and is utterly groundless. Thus, it is greatly feared that the policy the JAMMA is going to push forward with, might cause confusion, since it makes a big mistake in concrete standards – although the basic idea is roughly correct. Applications for exhibition in the AM Show will be accepted by the end of July; in August booth allocation will be fixed. Thoughtful people are increasingly occur a confusion as in last year, in conjunction with the restrictions of exhibited machines.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

NAO Amusement Expo '83 March 16 – 17, Tokyo

At the recent director's meeting, Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) has officially decided that NAO will hold the 2nd Amusement Expo. on March 16 – 17, 1983 at Shinjuku N.S. Building. Shinjuku N.S. Building is a new building conveniently located near Keio Plaza Hotel, Shinjuku, Tokyo.

NAO announced that as NAO Amusement Expo. 1982 has been quite successful, NAO has secured large space and better facilities. NAO will announce the floor plan and details later, but all manufacturers and exhibitors who are interested in this Expo. are cordially advised to prepare for this active trade show in Japan.

For futher information please Nihon Amusement Machine Operator's Association (NAO), Yasuda Bld., No. 1-8-3 Shibuya, Shibuya-ku, Tokyo 150, Japan. Phone: (03) 407-8711.

Jaleco Moved To New Head Office

Japan Leisure Co., Ltd. (Jaleco) announced that a new head office building was completed, and moved into it as of May 14. The new head office building is located at the following address: 5-24, Kamiyoga, Setagaya-ku, Tokyo 158 Phone: (03) 420-2271 Telex. JALECO J 27891

Hoei Corp. Renamed to "Coreland Technology"

As of April 20, Hoei Corporation of Tokyo changed its name to "Coreland Technology Incorporation". The address is unchanged: Coreland Technology Inc. 6-2-18, Honcho, Tanashi Tokyo 188 Phone: (0424) 67-2111 Telex numbers: 282-2377 HOEI J